スーパーファミコン必勝法スペシャル

グランヒストリア～幻史世界記～

スーパーファミコン®
必勝法スペシャル

グランヒストリア

GRANHISTORIA

Vingt ans du regne de la Lune passez, Sept mille ans autre tiendra sa monar chie:
Quand le Soleil prendra ses iours lassez, Lors accomplir & mine ma prop hetie.

～幻史世界記～

破滅の日まで残された時間は二十年…
歴史を変えるのはキミ自身だ！

グランヒストリア
~幻史世界記~

ケイブンシャ

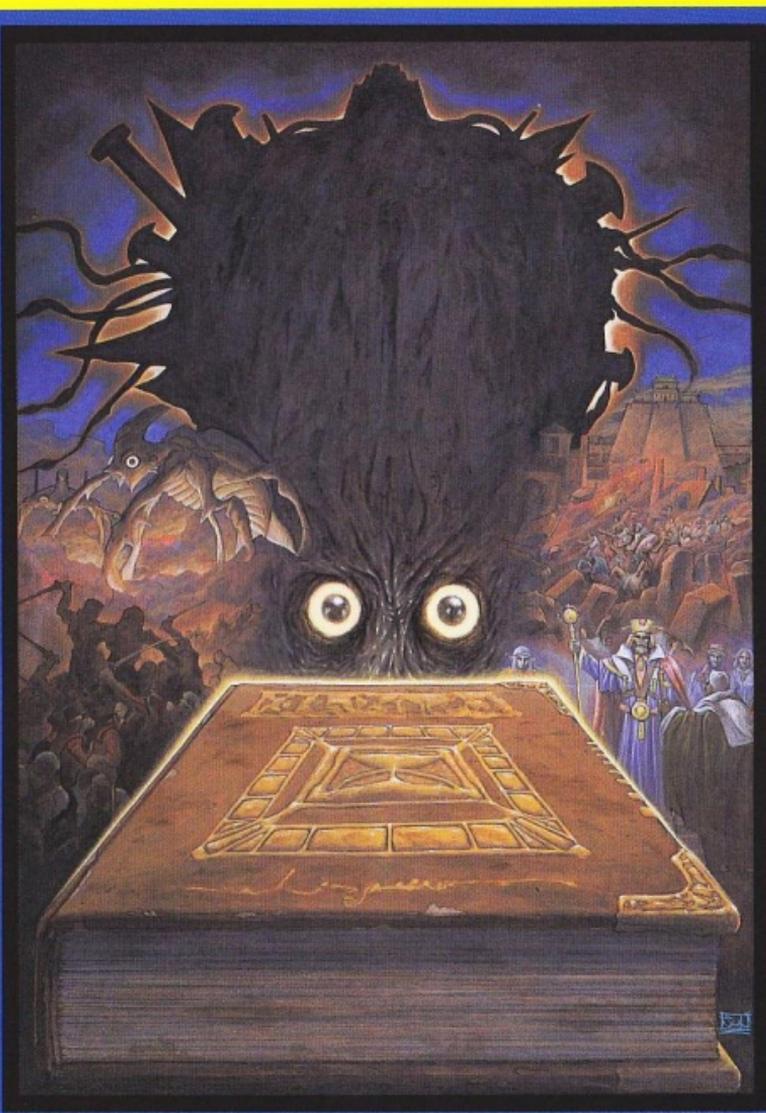
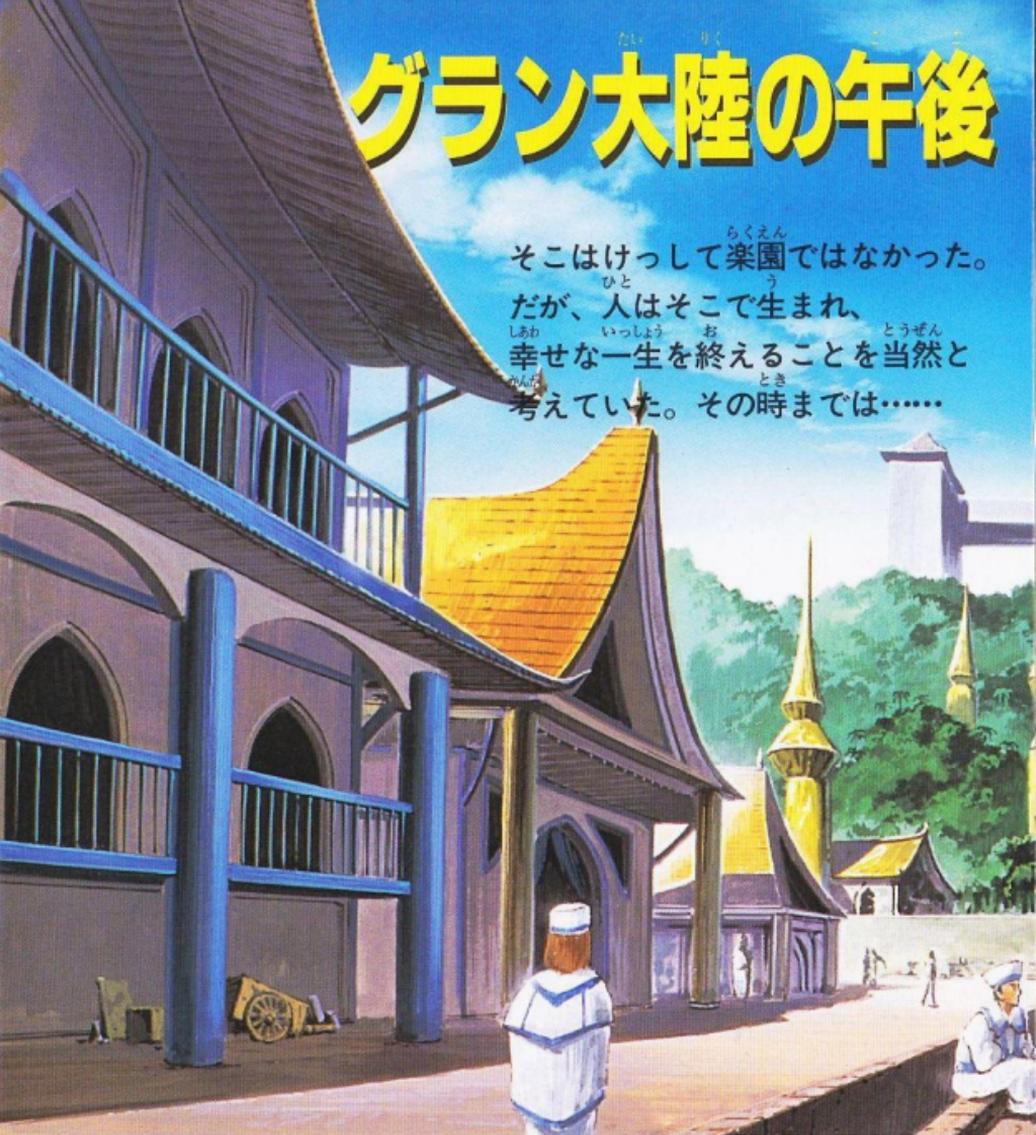
スーパーファミコン®
必勝法スペシャル

グランヒストリア

GRANHISTORIA

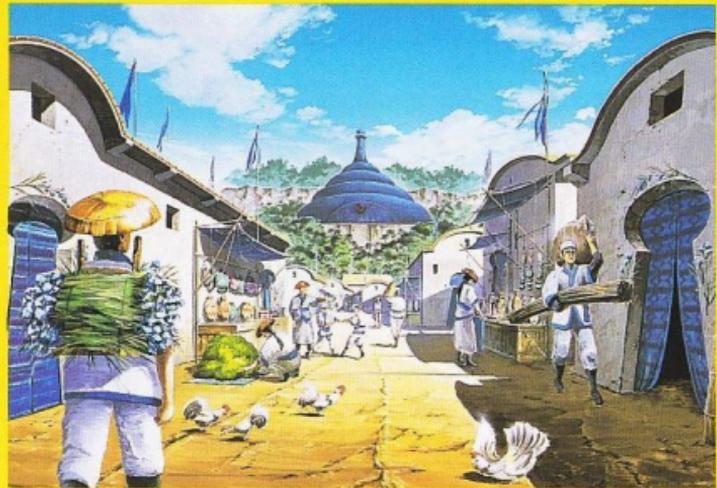
Vingt ans du regne de la Lune passez, Sept mille ans autre tiendra sa monar chie:
Quand le Soleil prendra ses iours lassez, Lors accomplir & mine ma prop hetie.

〜幻史世界記〜

破滅の日まで残された時間は二十年…
歴史を変えるのはキミ自身だ！

グラン大陸の午後

残された時間は20年。その後に、滅びの約束された世界、グラン大陸。だが、人々はそれを知らず、野には花が咲き、山には緑が萌えている。一歩町を出れば恐ろしい化物が歩き回り、国と国の争いは幾度目かの小休止を迎えつつも、いつ再発してもおかしくはない。

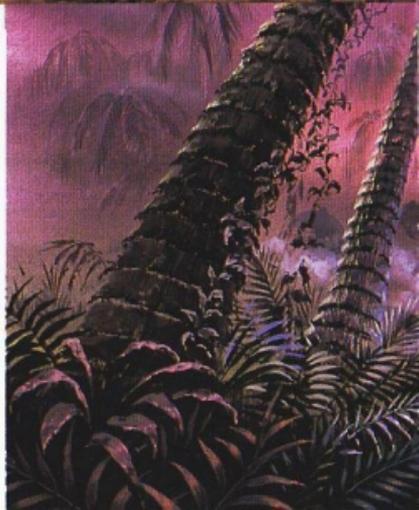
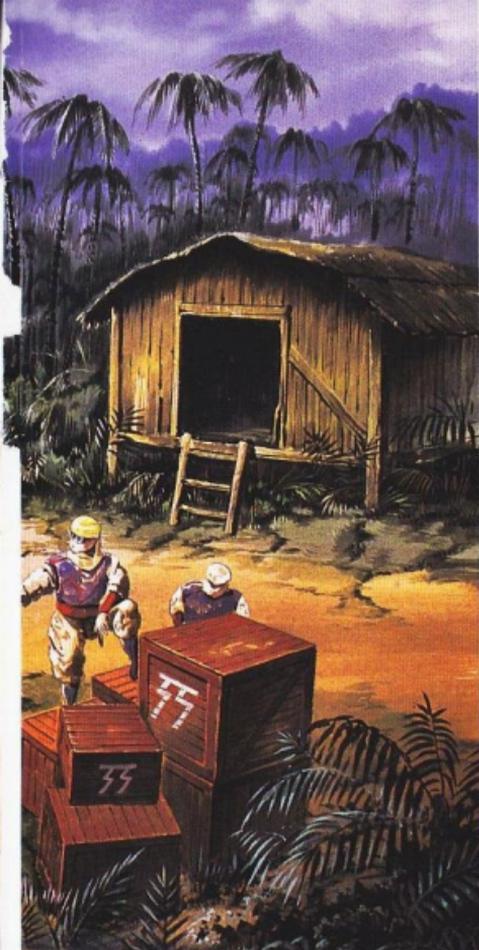
それは確かに脅威ではあったが、滅びとは縁遠いものに過ぎない、人の営みのうちだったのだから。だが、それが崩れ去ろうとしていた。

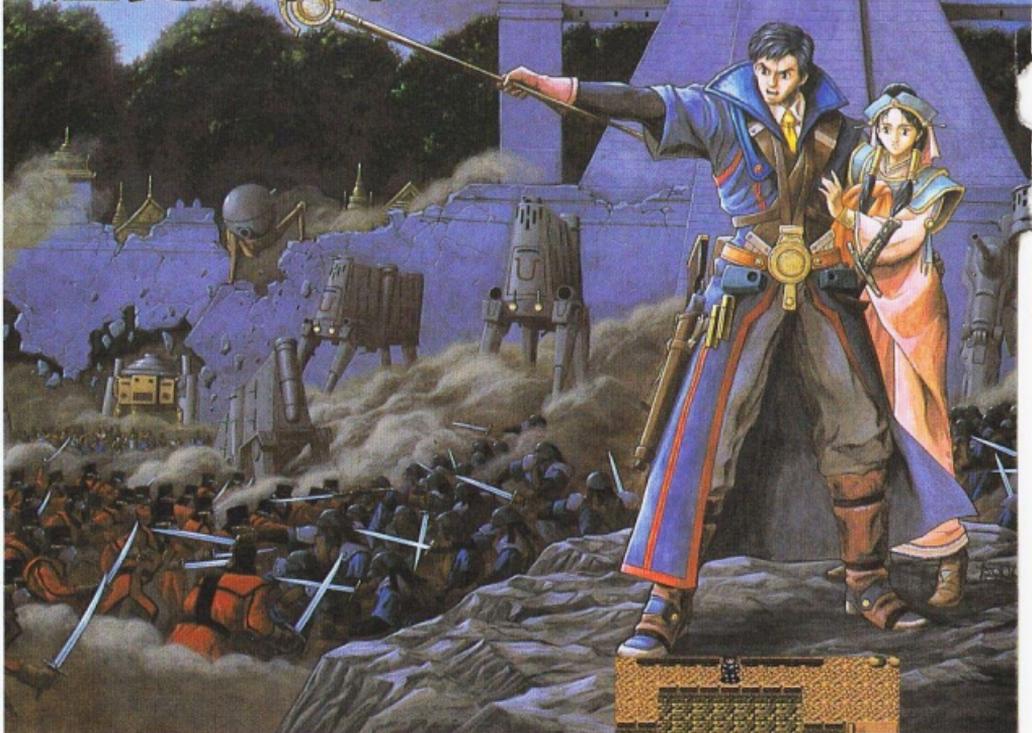
誰もがそうとは知らず、今日を微笑みながら暮らしているうちに……。

いま、グラン大陸は黄昏のときを迎えつつあった

ザ神とゲ神の間に

たしかなるふたつの神の力。グラン大陸の民の命を守り、命を食らう混乱の……礎

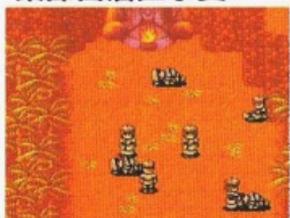
グラン大陸にはふたつの神がいる。グラン大陸の中央にあるアサシナを中心に信奉されているザの神と、北の大国ガラマニアを中心に信者を持つゲの神である。
ザの神。それは、はるか昔に何者かによってつくられ、そして、放棄されたメカニカルシステムの残滓。また、天使とは、かつてゲの神を討ち滅ぼすためにつくられた自動戦闘機械……。
しかし、人々はそのことを知ってか知らずか、崇拝の対象としている。

ふたつの神の均衡はまさにくずれようとしていた

一方、ゲの神はアニミズムにも似た信仰である。だが、それがかつて高度に発達したバイオテクノロジーの産物なのか、それともこの地に古くから存在する別の力なのか。それは彼の地の人々にも、そして我々にも分からない。だが、このふたつの力は、グラン大陸に混乱を引き起こすと同時に、その均衡が世界の安定をもたしてもいた。だが、この天秤が一方に傾きはじめたとき、破局への坂道を転がり始めたのだ。ザ神を奉ずる者も、ゲ神に仕える者も望まぬ、すべての滅びという破局へ。

かくしてグラン大陸の歴史は終わった……

それは何者かの干渉だったのか。それとも、過去に創られたシステムのほころびだったのか……。それを知るものはいない。だが、そのとき、グラン大陸の地下で暴走した巨大なエネルギーが、この世界の一切を消滅させた……。これは必然だったのか？　いや、そんなわけがない！　だから、今度こそは……。

だが、冒険はここから始まる！

◀807年。天使が暴走する！

東部自治区事変

◀805年。この年、破滅への歩みが始まった…

盗賊団、王都襲撃

歴史の申し子たち

キャラクター紹介

personnage

20年にも渡る冒険のなかで、キミは様々な人々と出会うことになる。友として、また敵として。そう、歴史を動かすのは運命ではなく人なのだと信じて。

世界を滅ぼすか否か
キミは彼となり決定する

第1の男(トール)

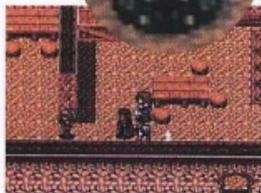
まだ少年といっても通る、やさ男といった風貌の青年トール。彼は、805年、結婚式を前にして盗賊衆に襲われ、命を落とす。グランを破壊から救うべくこの世界へやってきたキミは、彼の体を借りて行動をすることにする。名前を変え、かつてトールと呼ばれた若者が結婚するはずだった少女を後にして。そして、世界記により未来を知る彼は、予言者と呼ばれる。

◀白い光が世界記で、赤い光がキミだ。

キミはやがて王になる

主人公は暗殺された王にかわってアサシナの王となる。これにより、歴史に大きく干渉できるようになったかに思われたが……。

▶王となっても冒険は続く

▼第2の男としての活躍が始まる

◀第2の男は、仲間との行動が多い

歴史の改変を拒むものにより、キミはトールの体を奪われてしまう。すんでのところで、世界記とともに逃げ延びたキミが借りることになった、名も知れぬ男の体。それが、この第2の男だ。そして、キミは敵にその肉体を奪われたアサシナ王、つまり第1の男との混同をさけるため、新たに別の名を名乗ることにした。そんなキミのもとに、人の変わったアサシナ王から、離反した仲間が集う……。

第2の男

世界の破壊を望む「宿敵」？

ケイン

主人公のライバル、いや、宿敵ともいえる黒衣の予言者、ケイン。あるときは主人公の前で不気味な予言を語り、またあるときは、主人公の努力を水泡に帰すために、黒童子たちを使い歴史の裏で暗躍する。さらに、主人公とは幾度にもわたり激しい戦いを繰り広げることになる。

だが、何故、彼は世界を滅ぼそうとしているのか？ そして誰の命令で動いているのか？ 数々の謎を秘めた人物である。

◀黒いマントを目深に被った帽子という姿

▶ケインが初めて現れたのは王宮の中庭だった

暗き予言を語る、黒衣の吟遊詩人か？

当初、ケインは、ひとり主人公の前に現れては、不吉な言葉を残して行くだけの存在にすぎない。だが、何者にもさえぎられないかのように、いかなるところにでも現れるその行動は、底知れぬ不気味さを感じさせずにはおかない。

▶2度目の出会いはベカノ村の一角

◀3度目は東部自治区の港で出会う

世界を滅ぼすために、ケインは王となる

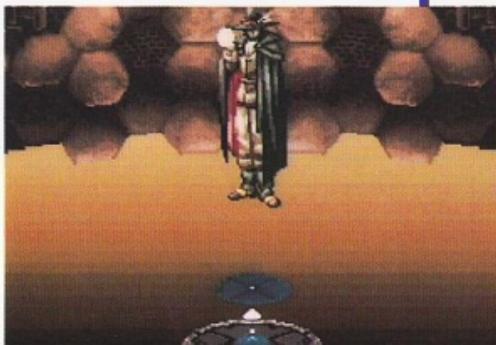
黒童子を手足のように使い、歴史を裏から操ろうとしていたケイン。彼は、ついにアサシナ王となった主人公を捕らえる。そして、その肉体を奪い去るとアサシナを帝国とし、次々と隣国を攻め滅ぼしていく。そして、圧政の果てに、自ら滅びを演出するのだ。

▶主人公の世界記を奪い、破滅記としてしまう

◀主人公の肉体を奪い、黒童子を従えるケイン

最強のライバル、ケイン。その最期は？

ケインと主人公の戦いは都合4回。新王都での戦いでは、主人公の第1の男を負かし、肉体を奪う。次は、緑の海の神殿での戦い。また、鬼鈷の洞窟では、ケインの影と主人公の戦いとなる。そして、王宮の地下で、最後の戦いをする。

▼戦闘シーンでのケイン。ゲの神の能力も使ってくるが、通常攻撃の威力も特筆もの

勇猛果敢！
ゲ神信者の王

ガイナスター

ガイナスター。ゲの神を信奉する邪道盗賊衆の長として、ザの神を信奉するアサシナで、略奪の限りを尽くした男。その本名は、ガイナスター・バウム・ガラマニアス4世。そう、北の大国ガラマニアの王なのだ。ザの神を奉じるアサシナを快く思っていないが、ガラマニアの王としては、臣民を思いやるよき王でもある。

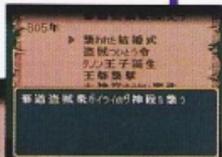
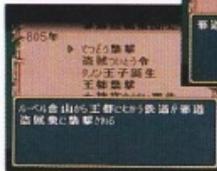
主人公が、最初に巡り合う人物であり、そして最後に行動を共にすることになる人物である。

◀これは、邪道盗賊衆頭領としての姿だ

▶抜け目のないガラマニア王としての面も持つ

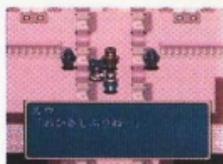
邪道盗賊衆を率い、アサシナ地方を蹂躙

冒険の出発点であるイライの村。その近くに邪道盗賊衆のアジトがある。その地にある、ゲ神の王の像を奉じている彼ら、邪道盗賊衆は、当時政情の安定していなかったアサシナ地方各地で暗躍。その行動が破局への第一歩らしいが……？

▶改変前の歴史。ザ神神殿を襲う

◀象列車の襲撃に歴史は改変される

北の大国の、野心あふれる若き王として

ガラマニアへ赴むいた主人公が出会った、彼の地の王。それこそガイナスターであった。政情の安定しないアサシナを尻目に、各国の反アサシナ侵攻を企てるなど、機を見るに敏な野心家でもある。だが、そんな彼もケインの前では赤子同然だった……。

◀ガラマニア王ガイナスターの雄姿。その妃は？

▶ケインの謀略の前に野望は頓挫するのか？

最後の決戦へ向け、最後の仲間として！

ガイナスターと主人公の関係は複雑だ。初めは、盗賊団の頭領と、その部下。次いで、アサシナの王とガラマニアの王としての関係。さらに、最後には世界を破局から救うため、共に戦う同志となる。そして、ついには主人公と深い友情で結ばれる。

▼破局を目前にしたいま、ゲの神も、ザの神も関係ない。ガイナスターの決断が未来を開く！

アサシナの高潔なる騎士

ミケーネ・バッハ

アサシナ王の信任厚い、騎士団の長。騎士の鏡ともいえる高潔な人物である。また、主人公の能力をいち早く見抜き、アサシナ騎士団への参加を求める。それ以来、主人公とは深い絆で結ばれることになる。

だが、のちに主人公が王となってからは、友というよりは腹心として活躍する。しかし、第1の主人公の肉体がケインに乗っ取られてからは、祖国を離れ、ひとりの騎士として、独自の行動をとるようになった。

◀髪型以外は、一般のアサシナ騎士団員と同じ

▶邪道盗賊衆の象列車襲撃時、主人公と出会う

はじめは、主人公の上司として

銃器より剣技が得意な主人公と比べ、どちらかと言えば、銃器を得意とするキャラクターである騎士団長ミケーネ。彼は、主人公と初めてパーティーを組む人物でもあり、上司として事件解決のアドバイスを与えてくれる。

▶主人公を予言の力ゆえにスカウト

◀要所ごとに、アドバイスをくれる

やがて、王なる主人公の腹心として

810年に主人公がアサシナ王に推されて以後、ミケーネはアサシナ王の腹心と言われるほどになる。だが、物語のなかで、それは具体的には語られていない。ただ、ひとりの騎士として控えの間に待機しており、王（プレイヤー）に選ばれたときは同行することもできる。

▲ミケーネも主人公を王に推挙したひとり

▼控えの間にはミケーネ以外にも数名が待機

最後は、ひとりの騎士として戦いに挑む

アサシナ王の肉体を奪ったケインは暴政を敷く。その姿に、ミケーネは敢えて騎士団長の地位を捨て、ひとりの騎士として反旗を翻す。

そこで、彼が協力した男こそが、かつての友にして主であった存在であるとは知らずに……。

▼騎士団長の地位を捨てたミケーネ。彼は、第2の主人公と行動を共にすることになる

滅びた王家の心優しき末裔

ファル・イブスキ

804年。キミがグランヒストリアで冒険を始める、その前年。アサシナ国のイブスキ王家は滅びた。その末裔のひとりが、この800年生まれの心優しい少女。主人公らと初めて出会ったのは、まだ7才のとき。それ以降、たびたび主人公の前に姿を現し、最終的には主人公と共に戦う戦士にまで成長する。(左のイラスト。これは20歳のときのもの)。

復讐に燃える兄、アサシネア・イブスキのことを思いやっていたが……。

◀ジュザリア王家に身を寄せていた成人後の姿

▶戦士として、第2の主人公のもとに馳せ参じた

主人公の前を横切る少女

主人公の前を横切るように、たびたび姿を現すファル。彼女が7才のときベカノ村で、13才のときは、ヘンダライ村で……。そして、兄の死以降、親戚筋のジュザリア王家に身を寄せることになる。そこでは、従弟にあたるデニケス王家のクノン王子から、姉とまで慕われるようになっていた。この物語の中で、もっとも成長を見せた人物のひとり。

▼復讐に燃える兄の身を案じて、主人公たちの目の前に現れる

ファル13才

ファル7才

主人公に命を救われた王族

クノン王子

アサシナ国王、アサシネア6世を父に、ジュザリア王家出身のレムヌを母に、805年、アサシナに誕生した初めての王子。生まれたばかりのとき、アサシナの神官長が行方不明になり、ザの神の洗礼が受けられず、命が危うくなる。いや、彼は本来ならばそこで死んでいたはずだったのだ。

だが、キミが歴史に介入することにより、その運命は大きく変わり始める……。

（左のイラストは820年当時、15才のクノン）

◀りりしく成長したクノン王子の姿。だが……

▶アサシナ追放以来ジュザリアへ身を寄せる

彼の運命を変えるのはキミの行動次第

生まれたばかりのクノン王子が洗礼を受けないうちに、神官長が行方不明になる。洗礼を受けなかった赤ん坊は死ぬしかない！　キミの決断が、王子を助ける。

▲洗礼の受けられないクノンは、急激に衰弱していく

◀神官長を見つけても、帰還が遅れてしまうと……

高潔で優しい、生まれながらの王子

立派に成長したクノン（右のイラストは810年当時、5才のクノン王子）は、主人公に王位を譲ったとき、自ら祖国アサシナを後にする。混乱の芽を残さないために。

◀アサシナの将来のため、クノンは主人公に王位を継ぐよう説得する

▶国を出たクノンを盗賊が襲う

クノン王子もやがて戦士に

もし、主人公がクノン王子を無事救うことができていたら、クノン王子もまた、第2の主人公のもとに駆けつけてくる。

天使のような ザの女性神官

リザーラ

ザの神官長であるミジュアに、副神官に推されたこともあるほどの実力を持つザの女性神官。だが、本人の強い希望で、アサシナの南にあるドルーク神殿の神官にとどまっている。また、不思議な力を発揮するなど、謎の多い存在でもある。

トールの体を奪ったケインの甘言に心を惑わせ、ケインの圧政を助けるようになってしまい、ケインに操られるままに、主人公と激闘を繰り広げることになる。

だが、彼女の正体は……。

◀スリムな体を神官服がつつんでいる？

▶不思議な能力を持っているといわれる……

連絡船ユクモ　リザーラの暗殺未遂

東部自治区からドルークへ向かう連絡船ユクモ。その上で暗殺されそうになったこともある。それは主人公とリザーラを敬愛する人々の協力で未然に防がれるが、リザーラの人気のほどを示すエピソードのひとつ。だが、その裏には……。

▶ユクモでリザーラを助ける乗客

◀最後の危機は、自ら決断する

迫り来る破局の予感。リザーラは決断する

ケインが口にした、ザ神やゲ神より古い神の力という言葉。その大いなる力を見極めれば、人々を救えるかもしれない。リザーラは、ケインについていくことを決める。だが、その力の復活は、この世に生きるものすべての滅亡によってなされるという言い伝えがあるという……。

▶主人公たちがリザーラに再会したとき……

◀ケインの言葉に、リザーラの心は千々に乱れる

リザーラ対主人公　悲劇のバトル

ケインの側についたリザーラ。やがて、彼女はケインの圧政の尖兵として人々から恐怖を持って語られるようになる。そして、ついにはケインの命ずるままに主人公たちと戦うことに！　だが、それは彼女の正体に深く関わった、悲劇だった……。

▼このケインの言葉の意味するものは？　そう実は、リザーラは人ではなく……

小悪魔みたいな女の子？

サマン

ちょっぴりいたずらっぽい表情をたたえたこの少女。じつは、リザーラの妹だ。しかし、姉とは違い、なかなかしたたかな性格の持ち主で、当初はスリを生業にしていたほどだ。実際、主人公との出会いも、スリがバレて追われているとき、主人公を丸め込んで、追ってきた騎士の相手をさせようとしたのがきっかけ。だが、その心は姉に劣らぬほど優しい。後に、レジスタンスのリーダーとなり、ケインに従う姉と敵対する。

◀20年間、姿が変わらない？
その秘けつは…

▶リザーラとは、仲のよい姉妹だったのだが……

主人公との出会い〜スリの少女サマン〜

サマンと主人公の出会いは805年。つまり、極めて初期に出会うことになるキャラクターのひとりだ。それにしても、美少女とはいえ、こんな生意気なスリが後にレジスタンスになるとは、誰も想像できなかっただろう。

▶出会いから、主人公を振り回す

◀ベカノでの再会が運命をきり結ぶ

サマンにとって主人公はおもちゃ？

女ばかりのマナミガル王宮に入り込もうとした主人公。そのとき、王宮に出入りする商人となったサマンと再会する。だが、サマンは協力を求める主人公に、女装をさせてしまう。笑いながら「似合っている」というサマンだったが、そんなはずもなく……。サマンの茶目気も少々いきすぎ？

▲サマンは主人公を道具屋の裏に引き込む

▼マナミガル王宮から引き返すとこのセリフ…

少女は、レジスタンスリーダーとして……

レジスタンスリーダーとなり、数々の修羅場をくぐり抜けることを余儀なくされた彼女は、久しぶりに再会した主人公たちに、ケインの片腕となり人々を苦しめる姉、リザーラを止めてくれるよう頼む。たとえ、殺してでも……。

▼これが、彼女にできる精一杯の優しさなのかも知れない。あまりにも哀しい優しさだが……

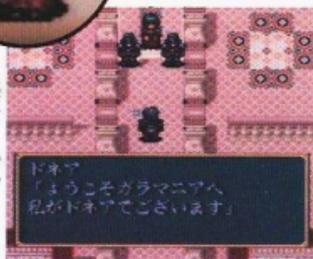
ガラマニアの姫にして……

ドネア姫

ガイナスター王の不在にあたり、ガラマニアを実質的に取り仕切っていた気丈な姫君。だが、政略のため、不本意ながらアサシナ王の弟、パラドックに嫁ぐことになった。そのとき、迎えにきた主人公に心惹かれたことが、彼女の運命を大きく変えることになる。

結婚直前に、パラドックが兄のアサシネア6世暗殺を企て失敗、処刑されてしまう。その結果、主人公との愛を貫けるようになる。キミの選択次第でだが……。

◀ドレスの似合う姫君だが、気丈さも特筆もの

▶主人公に出会ったときから一目惚れらしい

主人公の代わりにゲの神の呪いを受ける

アサシナからガラマニアに迎えにやってきた主人公に、逃亡の手引を頼むという、何とも無謀なおこないをする姫君。だが、その代償として、タンドが主人公にかけたゲの呪いをその身に受け、醜いゲの神になり果ててしまったのだった。

▶ゲ神になっても、心は美しいまま

◀ザの神の力で呪いを解いた

ドネア姫の愛は、かなえられるのか？

ようやくもアサシナの新王都にたどりついたドネア。だが、到着早々暗殺者に狙われ、ついで結婚相手であったパラドックが、兄アサシネア6世の暗殺未遂で処刑される。そんな中、ついにドネアは、新アサシナ王となった主人公に自分の思いを告白する。その結果は……キミの選択次第。

▲ドネアは、主人公に一世一代の告白を

▼その申し出を受ければ、ドネアはキミの妻になる

ドネアもまた、リザーラの家に集う

あれは、自分の知っているアサシナ王ではない。そうドネアが感じたのは当然だった。今のアサシナ王の魂はケインのものなのだから。

ドネアは、反アサシナを標榜する、同志たちの集うリザーラのもとに密かに向かう。

▼ドネアも主人公のもとに駆けつけるが、彼女を仲間にして、共に戦うことはできない

トールの婚約者だった

ルウ

イライの村で、10年に1度開かれるザの神殿。そこで結婚式を挙げるはずだった少女。しかし、その前日トールは殺され、その亡骸に主人公が乗り移ったことから、彼女の運命は大きく変わり始める。トールは彼女との結婚を捨て、行方をくらます。それはルウの運命を閉ざしたかに思われた。だが、彼女はたまたま介抱した旅人に見初められる。ガラマニアの王である、ガイナスター！　そして、彼女は王妃になった……。

◀村娘時代のルウ。村でも評判の美人だった

▶ガラマニアの王妃となったルウは主人公と再会

イライ村の幸福な花嫁であったルウ

改変前の歴史では、ザの神殿での幸福な結婚式の最中、邪道盗賊衆の襲撃を受け、その前に立ちふさがったトールを殺される。しかし、歴史を改変するため、主人公はルウを捨てて旅立つ。それは、ルウの心にも深い傷を残した。

▶結婚式の襲撃でトールは死亡

◀ルウの美貌に、主人公も赤らむ

心優しきガラマニア王妃、その名はルウ

ガイナスターに見初められ、ガラマニア王妃になったルウ。彼女は、その優しさゆえに、ガラマニアの人々にも深い信頼を寄せられる。そして、再会した主人公にも、かつての確執を越えた優しさ見せてくれた。それは、まだ尽きぬトールへの愛なのか、あるいはそれを越えた慈悲なのか。

▲トールとの再会にも動じなかった？

▼ガラマニアのザの神官長もルウに信頼を寄せる

ザの神官
「ルウ様がもどってこいと
おっしゃるなら
私はガラマニアにもどりましょう

ルウの優しさ、それは人を信じるちから

ガラマニア、マナミガル、ジュザリアの三国が反アサシナ同盟を結ぼうとしている。それを探りにきた主人公に、ルウはトールを信じると真実を話す。人を信頼することが、何かよき結果を生むと信じる、心優しき少女の姿が、そこにはあった。

▼ルウは、サマンの体に主人公が一時的に取りついていることを知らなかった

情熱を燃やす美女騎士

ゼノビア

アサシナ騎士団の一員である女性騎士。かつて、ミケーネ・バッハと騎士団長の座を争ったと言われるほどの騎士でもあり、その腕前は推して知るべし。

また、当初は盗賊団にいた主人公を胡散臭く思うなど、女性らしい潔癖さを見せる。しかし、一方では王の弟パラドックと身分違いの恋愛をし、感情に走った行動をとるなど、女性としての弱さもあわせもつ。

選択次第で、のちに主人公に協力するようになる。

◀他の騎士団員と違い、真紅の鎧を身にまとう

▶エスニックな風貌と短い髪がセクシー

名高き美貌の
女傭兵

バーキュレア

各地の戦場で名を馳せた女傭兵。主に、マナミガル王国軍にその力を貸し、兵たちの鍛練をまかされているほどである。傭兵としての誇りとマナミガルへの恩義から、ケインの操るアサシナがマナミガルを侵略したあとは、レジスタンスとして戦い続ける。

その運命が主人公と関わりを持つことになるのはほんの一時だが、そのときの選択次第では、のちに仲間として、共に戦うことができるようにもなる。

◀大柄で、いかにも大人の女性といった風貌

▶女だけのマナミガル騎士団員たちの信頼も厚い

女王陛下の
女性騎士団長

カーリア

女ばかりで構成されている、マナミガル騎士団の長。ザやゲの能力を使いこなすことはできない。
性格は実直で、義理堅く、それゆえ、マナミガルのエリュース女王から厚い信頼を受けている。また、部下からの信頼も厚い。のちに、ルウ王妃のすすめで、アサシナ王をたすけるためマナミガルを離れるが、別人のようになったアサシナ王に疑問を抱き、リザーラのもとを訪ねる。そのときの選択次第で、仲間にもなる。

◀マナミガル騎士団員共通のいでたちだ

▶マナミガルでは、主人公と戦ったこともある

王都におわす
人間型天使

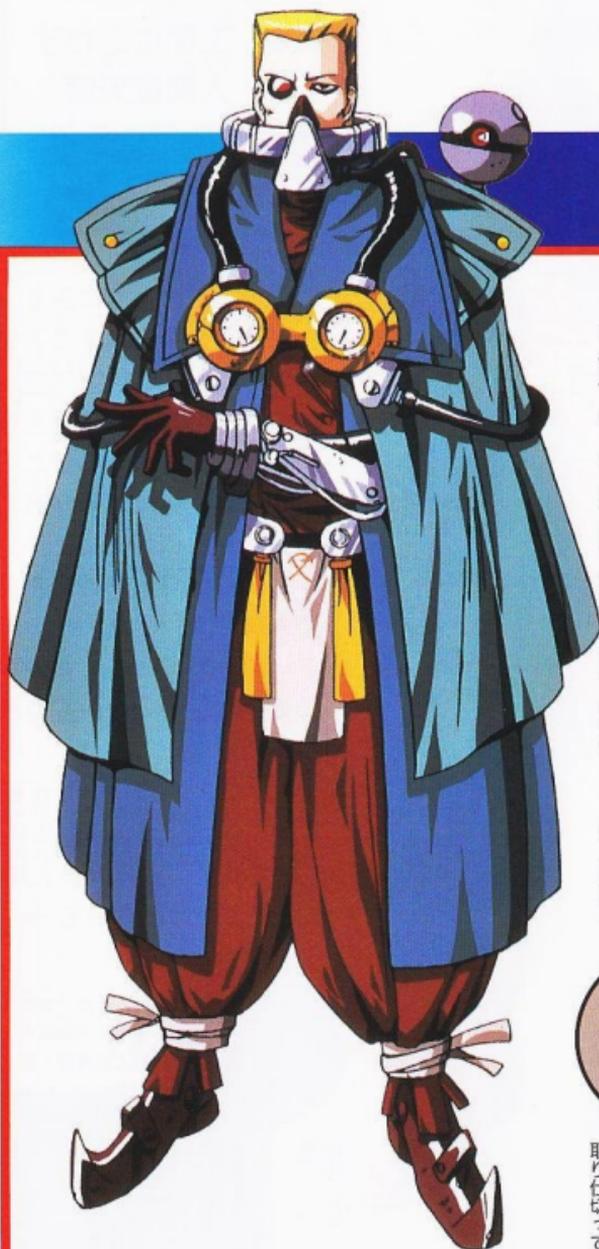
アルルーナ

王都の再臨の館におり、主人公に今なすべきことを示してくれる女性型天使。無表情なその姿、感情を感じさせないその物言いから、一種の自動機械人形に過ぎないとも思われていた。しかし、長い間人々の悩みを聞き続けていたためか、あるいは他の理由によるのか、最後には感情の芽生えを示すまでになる。

人々のよき相談者であるアルルーナ。彼女は、現代に遺されている唯一の人間型天使といわれている……。

◀あくまで無表情なその姿は人間とは異質だが

▶彼女（?）がこの再臨の館から動くことはない

暗き野心をもつ王の補佐官

カイザー

アサシネア6世、その後を継いだ主人公と、複数の王家に補佐官として仕えるが、その心には暗き野望がたぎっていた。アサシナ王に就任した主人公を度々ないがしろにしたあげく、ついにはケインの言葉に惑わされて反乱を起こす。反乱自体は成功するが、ケインの粛正にあい、カイザーの命運はそこで尽きる。

体の半分が機械化されており、とくにその右肩に浮かぶメカは、サポート用の情報端末かなにからしい。

◀主人公の世界記にも似た、サポートメカの姿

▶補佐官として、実務を取り仕切ってるらしい

「まい様！
報告があります！
ガラマニアが…
ガラマニアがほうかいしました」

失われた技術の生んだ兵士

黒童子

　ケインの手足となって働く、全身黒ずくめの不気味な集団。その戦闘能力はピカ一で、当初、主人公ですら足元にも及ばないほどだ。それも当然、彼らの正体はザの神を造った一族が生み出した、戦闘用の機械人形なのだから。もちろん、彼ら自身の意志はなく、ケインの命ずるままに動いているにすぎない。それが、弱点といえるだろう。
　左のイラストのように、ゴリラにも似た大柄なものと、スマートな人型がいる。

◀黒づくめの姿とひとつ目に見える顔が不気味

▶ケインの命ずるまま、たびたび集団で現れる

アサシネア６世

かつては、アサシナを支配していたイブスキ王家の臣下であったが、その王位を奪い今の名を名乗りだした。当時は残忍な王とも言われていたらしいが、現在は病にふせりがちであり、人間としてだいぶ丸くなっているようだ。しかし、王位を奪ったものの運命か、自らも王位を狙う弟の放った刺客によってその生涯を終えることとなった。主人公の力を認めるなど、度量の大きなところも見せた。

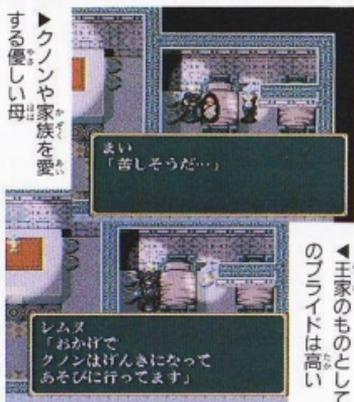
▶臣下に直接話しかけるようなことはしない

◀初めての王子、クノンには子煩悩な面も

レムヌ王妃

▶クノンや家族を愛する優しい母

◀王家のものとしてのプライドは高い

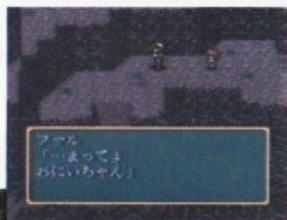
アサシネア６世の妻にして、クノン王子の母。先のアサシナ王であり、アサシネア６世に王位を奪われたアサシネア・イブスキ５世の妃の妹でもある。彼女の出身地であるジュザリア王国は、マナミガルの属国である小国であり、その生き残りのため、やむをえず政略結婚をしたのだ。だが、主人公のアサシナ王就任によりアサシナ王国を追放され、ジュザリアへの帰還の途上で、盗賊に襲われ死亡。

パラドック

アサシネア6世の弟。本名はパラドック・デニケス。女性のうけはよいらしく、アサシナ騎士団の重鎮、ゼノビアとは愛人のような関係を結んでいた。また、密かに兄、アサシネア6世を殺害し、自らが王に取って変わる野望を抱いていた。兄の暗殺には成功するが、主人公の活躍でその企ては白日の下にさらされ、この事件はパラドックの処刑で幕を下ろす。

意外と小心者であったらしい。

▶王宮の自室で、ゼノビアと愛を語る

◀彼の野望は、ゼノビアの言葉ゆえだった？

アサシネア・イブスキ

デニケスに王位を奪われた、アサシネア5世の忘れ形見。自らをアサシナの正当な王、アサシネア・イブスキ6世と名乗り、デニケスへの復讐とアサシナの奪還を誓う。ザの神への信仰を捨て、ゲの神の力を手に入れており、その力を憎しみのためにふるい、いくつかの陰謀を企てる。そしてそれは、憎しみによりはびこるゲの神の力を押さえようとする主人公の行動と敵対するものとなる。

▶復讐がすべての彼に妹の姿は映らない

◀死の海で、自らの策にはまり死亡する

ミジュア

アサシナの王宮にあるザの神殿の神官であり、すべてのザの神官を束ねるザの神官長である。神官として、いや人としても立派な人物であり、多くの人の信頼を集めている。その高潔さは、ケインに操られ豹変したアサシナ王の行動に疑問を抱くや、ただちにリザーラや反アサシナ勢力へ協力したほど。

共に戦う仲間としたときは、その強力なザの能力が大いに役立つだろう。

▶クノン王子にザの洗礼をほどこす

◀主人公にアサシナ王となるようすすめた

ローディ

▶当初は主人公たちと行動を共にする

◀彼の忠誠は、果たして過ちだったのか

ザの副神官として、ミジュアを助ける立場に立つ人物。ミジュアの厚い信頼を受けていたが、かつてのアサシナ王家イブスキ家の末裔であるアサシネア・イブスキの命に従い、ミジュアをサンザカル鉱山にさらい、クノン王子の洗礼を妨害しようとする。だが、本来歴史にはいないはずの主人公の存在により、その試みは失敗。主人公に関わった人物の中では、もっとも早く命を落とすことになる。

リボルガン

マナミガルの属国という弱小国、ジュザリアの老王。アサシナ王の妃であるレムヌの実の兄でもある。ファルとクノン、この姪と甥の母親を政略結婚させせざるをえなかったことに心を痛めており、行く先のないふたりを保護しているのも、多分にその罪滅ぼしであろう。アサシナが帝国を名乗り侵攻を始めたさい、抵抗をみせるが敗北。その後、身柄をアサシナ帝国に拘束されることになる。

▶やさしい、おじいさんのような存在

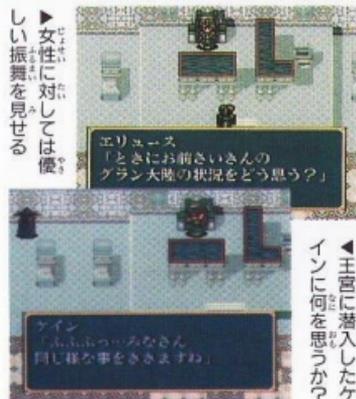
◀身内を深く愛する姿は、王というより人か

エリュース

マナミガル王国の女王。極端な男嫌いで、王宮の中に男は一歩たりとも踏み入れさせない。そのため、マナミガルでは、王宮の官吏から騎士団にいたるまで、そのすべてが女性で構成されている。ケインの策動により、ガラマニアとともに反アサシナ同盟の中核をなすが、その後のアサシナ帝国の侵攻の前に敗北。リボルガン同様、その身柄はアサシナ帝国の監視下に置かれることになる。

エリュース
「ときにお前さいきんの
グラン大陸の状況をどう思う？」

▶女性に対しては優しい振舞を見せる

ケイン
「ふふふっ…みなさん
同じ様な事をききますね」

◀王宮に潜入したケインに何を思うか？

タンド

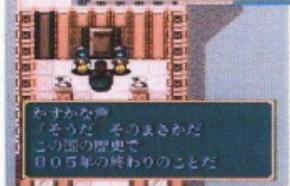
はじめ、ガイナスター率いる邪道盗賊衆の一員として、主人公の前に現れる。しかし、その正体はガラマニアのゲの神官である。ガイナスターの信任も厚く、また、そのゲの能力はずばぬけている。当初から、主人公のことを胡散臭いと感じていたようだが、ガラマニアで再会した主人公がドネア姫を逃そうとしていたため、戦いを挑む。その結果、命を落とすこととなった。

▶タンドは主人公を信じていないと言い放つ

◀ガラマニアの王宮で主人公に立ちふさがる

オクヤラム

伝説の空を行く人々の国で主人公と出会った彼は、どうやら過去に主人公と出会ったことがあるらしい。いや、彼が出会ったことがある主人公は、これから過去に赴く主人公なのだ。空の国、そして炎の海と呼ばれる砂漠の果てにあるニクラ。彼の地の人々こそザの神をつくったものの子孫であるというが……。やがて意外な真相が、主人公たち一行を待ち受ける……。

▶主人公に親しげに語りかける

◀過去の世界。そこでオクヤラムは……

グラン大陸の歩きかた

操作法

maniement

グランヒストリアの基本操作法から、能力の使い方、そして興奮の全方位バトルまで。操作方法を完全に網羅しここに紹介することにしよう

基本操作

まずは、グランヒストリアの各々の画面における、基本的なボタンの操作方法をひとつずつ紹介していこう。

	フィールド・町など	ウインドウ画面	戦闘画面
画像			
十字キー	PCの移動	コマンド、またはアイテムなどの選択	アイコン、または目標の選択
Aボタン	隣りあった人と会話をするときや、物をしらべるとき、あるいは宝箱を開けて中のものを手に入れるなどに使用	選択したコマンドやアイテム、能力、およびその対象の決定に使用	選択したアイコンの決定、および、攻撃などで選択した目標の決定や、能力、アイテムの決定にも使用する
Bボタン	使用しません	コマンドをキャンセルし、前の状態に戻る	コマンドをキャンセルし、前の状態に戻る
Xボタン	ウインドウ画面を開きたいときに使用	使用しません	使用しません

スタートボタン	オープニングデモのスキップ、および、オープニングタイトル画面からゲームをスタートさせるときに使用する（Aボタンでも可）

※Y、セレクトボタンは使用しません。戦闘中L、Rボタンで視界を変更できます

メイン画面の見方

つぎに、主な画面の見方をひとつずつ紹介していこう。まずは、フィールドの様子を現したメイン画面の見方だ。

フィールド画面

町やダンジョンなどから出ると、このような擬似３Ｄのフィールド画面となる。一番お世話になる画面だから、よく理解しておこう。

全体マップ
左上に記されているのがキミが行くことができるグラン大陸全景。赤点はＰＣ、白点で町などを表示していて、迷うこともないぞ

日付・場所
右上に、現在の年月と、今ＰＣがいる地方名が表示される

ＰＣ
これが、キミの操るＰＣ（プレイヤーキャラクター）だ。このＰＣを操って、移動するのだ

会話

町などで、人に隣接してＡボタンを押すと会話ができる。また、Ａボタンで送りも可

区民
「天使？
たしかにべんりだね

宝箱

ダンジョンなどに落ちている宝箱で、隣接してＡボタンを押すと宝を手に入れられる

調べる

ごく一部では、隣接してＡボタンを押すことによって、その場所を調べることもできる

ウインドウ画面の見方

ここでは、ステータスを見たりアイテムを使用するのに使うウインドウ画面の見方を説明していこう。

基本画面

コマンド

このなかからコマンドを選び、Aボタンで決定して、実行していくことになる

所持金

ここに、現在のPCの所持金が表示される。単位はネル

ステータス

PCと、現在パーティーを組んでいるメンバーが隊列順に表示され、HP、石、SPなどと基本的なステータスも示される

状態

PCや、パーティーのメンバーの細かいステータスをステータスウインドウ内に表示させるコマンド

◀まず、このように細かいステータスが表示される

▼さらにAボタンで現在の装備を確認することも可能

能力

グラン世界では、人は自分の信じる神の能力を借りることができる。つまり、能力とは一種の魔法だ

◀能力を選び、ザ神かゲ神の能力を選択（両方使えるのはPCのみ）

◀選択した能力の効果は、下に表示される小さなウインドウで確認できる

◀白く表示されている能力から、使いたい能力を選べばOKだ

持物

現在、自分が所持しているアイテムの一覧を見られる。そのとき、使えるアイテムは白く表示される

◀選択したアイテムの持つ効果など、説明が下に表示される

装備

このコマンドを選択したあと、装備させたい人を選ぶと、武器や鎧など、装備ごとに変更を決められる

◀装備した場合のパラメーターの変化も表示される

隊列

◀パーティーを組んでいるときは、前から自由に隊列を決めることができる

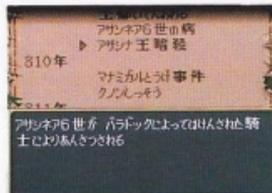
世界記

破滅の歴史が書き込まれた神秘の書。要所要所で、主人公が何をすべきかをアドバイスしてくれる。そして、主人公の干渉などで歴史が変更されていく

記録

▶町にいるとき、4つのセーブファイルからひとつをセーブできる。また、ロードも可能

れきし

▶破滅への歴史が綴られており、各項目ごとに、さらにくわしい内容を見ることもできる

BGM

◀BGM音楽を、ステレオで流すのか、モノラルにするかを選ぶことができる

じんぶつ

◀主人公が出会うことになる20人の人物と、その細かい情報がしるされている

戦闘法 全天球ドーム型バトル

主人公を中心に360度、さらに地上と上空。ドーム型に広がるバトルフィールドで、熱い戦いがはじまる！

戦闘画面の見方

独特の、全天球ドーム型バトル。今までにない、この戦闘法を体得するにはすこし手間取るかも知れない。だが、ここで紹介した基本を押えておけば怖くない。

さあ、グラン大陸を救うため、戦い抜こう。

❶メッセージウインドウ

敵の名前、行動、ダメージ、それに味方の行動やダメージの様子など、すべてが、この必要に応じて現れるメッセージウインドウに表示される。何もしなくてもよいが、Aボタンで表示を送ることもできる

❷味方ステータス

味方のステータスのうち、HPと死亡や石化といった現在の状況がここに表示されている。また、攻撃を受けたときや、回復能力を受けたときは、このウインドウの上にさまざまなエフェクトが表示される。

なお、隊列の順番は左上が先頭。2番目が右上、3番目が左下、最後尾が右下に各々表示される

❸戦闘風景の表示

いま、主人公が向いている方角にいる敵のグラフィックと、その場所の背景が表示される

❹アイコン

このアイコンの選択によって、戦闘中の行動を決定することができる

❺レーダー

自分の向いていない方角にいる、見えない敵を表示してくれたり、自分の向いている方角がわかる

マイコンリスト

攻撃 装備している武器で攻撃をおこなうためのコマンド

能力 攻撃やその補助、味方の回復などの能力をつかう

持物 持物をつかい攻撃、攻撃補助あるいは味方を回復する

防御 敵の攻撃をじっと防御することを選ぶコマンド

逃走 敵がいない方角を向いたとき、防御に代わって表示されるコマンド。
　選択すると敵から逃げるが、失敗することもある

ドーム型全天球バトルとは？

ドーム型全天球バトルのイメージをつかんでもらうため、ここに表示される画面を具体的に載せてみた。

上空

地上

前後左右ひとつずつの方角と、その上空と地上ごとに映像が用意され、まさにドームの中で戦っている感覚だ。

●正面とは？

地上、または上空の画面ひとつ分の方角のことをさす。敵は1体しかでないことと、2体出現することがある

●全方位とは？

地上、または上空のいずれか一方の4方向のこと。全方位に攻撃できる能力でも高度差があると無意味だ

●逃走のためには？

上空にも、地上にも敵がいない方角を向き、逃走コマンドを選択。ただ、失敗もあるので注意

通常の戦闘法は？

敵も味方ももっとも使う戦闘。装備している銃、または、剣を使って相手を攻撃する。銃の中には、正面の相手すべてに効果があるものもあるので、よく考えて攻撃しよう。

▲敵の攻撃を受けると……

◀2体の敵に狙いを定めろ

戦闘中の能力の使用

戦闘中にも能力を使用することはできる。むしろ、攻撃や攻撃補助能力など、戦闘中でなければ使用できない能力もあるほど。使用法はアイコンで選ぶ以外、通常と変わりない。

◀これが、戦闘中に表示される能力ウインドウだ

戦闘からの逃走

何度も書くが、逃走は敵のいない方向へしかできない。しかも、成功するとは限らない。この、言葉だけでは説明しづらい逃走の様子を、具体的な画面にしたがい、右に解説した。

◀やったね、逃走に成功！

▶しまった、逃走に失敗！

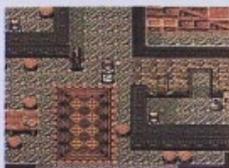
◀敵のいない方角を向くと逃走コマンドが現れる

ラクラク戦闘法？

本作では、一度選んだコマンドのところにカーソルは固定される。つまり、一度コマンドを入力すると、あとはAボタン連打で再現されるのだ。

◀敵がいない方向を向くと途切れるのに注意

世界記改変

ゲーム攻略

history

グラン世界を破滅から救うために、キミは世界記の力を借り、世界を滅びに導く、幾多の事件を解決していかねばならない。その道標をここにしめそう

グラン大陸全図

この広大なグラン大陸、そのすべてがキミの冒険の舞台。はじめは、限られたところしか歩き回れないが、やがて……

THE CONTINENT OF GRAN

関所

ニクラ

炎の海

ニクラ台地

解説

■ヘンダライ村
死の海のほとりに住む、異形の住民たちが暮らす村

■マナミガル峠
新王都から、マナミガル地方へ抜ける唯一の道

■緑の海
深い緑に覆われた魔境

■ケミヌ村
ゲの山の入口にある村

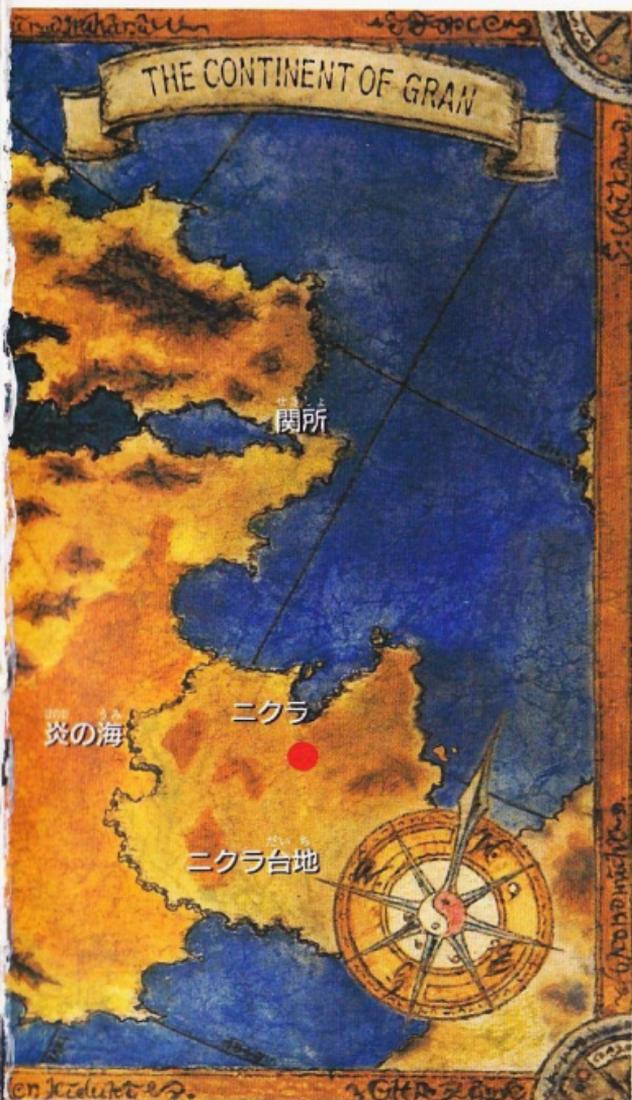
■死の海
生あるものが近寄ってはならないといわれている

■天使の墓場
緑深き森の中を、壊れた天使がさまよう危険地帯

■ベカノ村
サンザカル鉱山への入口にある、王都にもっとも近い村

■炎の海
生ある者は越えることができないといわれる大砂漠地帯

■ニクラ
炎の海の果て、ニクラ台地にあると言われている伝説の町

■生の海
大陸の南に広がる広大な海。その果てを見たものはいない

アサシナ
グラン大陸の中央にある大陸一の大国、ザ神信仰の中心でもある

マナミガル
グラン大陸の西域の南に位置する小国。エリュース女王が統治する

ガラマニア
北の大国と呼ばれる軍事大国。アサシナとは対立関係にある

ジュザリア
西域の、はるか南に位置するマナミガルの属国

805年 世界を滅びから救う旅立ち

▶この年の主な舞台は盗賊のアジトだ

この年は歴史に関わる動きも選択しなければいけない事件も少ないが、冒険の始まりとして重要な年だ。なにより、自分がこの世界で名乗る名前は事前によく考えておいたほうがいいだろう。

トールの死　主人公は舞い降りた

◀キミは、トールの肉体を借りる

▶名前はカタカナと平仮名から選べる

ゲームが始まると、いきなり主人公が死んでしまう(?)いや、この命を落とした青年、トールの体を借り、キミの冒険が始まることになる。

襲われた結婚式　2度目の死!

◀ここがトールの家。神官の家の少し南だ

▶翌日、神官の家にいき結婚式に参加

◀ルウを人質に取られてふたたび命を失う!

まず、最初に神官の部屋を訪ねよう。そのあと、村の東にある自分の部屋に戻り、一晩眠ったらもう一度神官のもとへ。すると、阻止するはずの結婚式に参加してしまい、ふたたび盗賊に殺される。

▶結婚式を襲った盗賊との戦いが始まる。ザコの盗賊は、HPが10に過ぎないので、攻撃を集中すれば楽勝だ

今一度　キミは時間をさかのぼる

世界記の力で、前日の夜にもどったキミは、時渡りのみづちと盗賊の森へ。そこでキミは、盗賊の仲間になり結婚式の襲撃を止めさせる。さらに、ゲの洗礼を受けることに。

▲一度だけ、時間が戻される

◀ゲの洗礼成功で一目置かれる

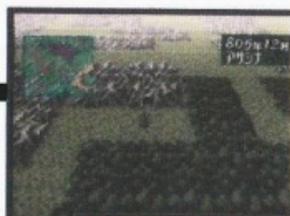
盗賊の一員として、使命を果たせ

盗賊の一員となったキミは、まず頭領ガイナスターに仕事を聞き、それをひとつずつこなしていこう。命令の中には、武器や防具を貰えるものもあるので便利。

◀この、ガイナスターの部屋で命令を聞くのだ

▲まず、森でほられのはなを取る

象列車襲撃　騎士か？　盗賊か？

盗賊衆が金を運ぶ象列車を襲撃。しかし、それはアサシナ騎士団の罠だった。キミは、ここで初めての選択を求められる。ここでは、ガイナスターと共に、騎士と戦った方が後々有利になるぞ。

◀盗賊のアジトから、この山を越えて進め

▶山を越えると襲撃現場。騎士団が！

◀ガイナスターとも戦うことができるが……

▶おうとの騎士(HP30)を倒すと、眠り駆動(HP140)が出現する。縦に長い敵だが、攻撃は地上部へ

スリの少女、サマンとの出会い

象列車襲撃現場から、キミは味方をした勢力と共に王都にきて、空をいく人々を見かける。そのあと、別行動をとったキミが、王都の酒場によるとイベントが発生。これが、サマンとの出会いになる。

◀まず酒場によろう。すると、こんなデモが

▶外に出ると少女が追われている？

▶牢屋に入れられるが、すぐに味方の勢力が助けに来る。だが、そのころ王都を襲撃した盗賊は撃退されていた

◀助けを求めた少女がこんなセリフを－

アサシナに迎え入れられるが……

クノン王子の危機を予言したことから、キミはアサシナ国王に迎えられる。だが、それに胡散くささを感じた女騎士ゼノビアは、王宮の中で部下にキミを襲わせる。キミは生きのびることができるか？

▲ゼノビアの命でキミを襲う、おうとの騎士。ＨＰは45とそこそこの値だ

ワンポイント
チェック

情けは人のためならず？サマンの恩返し

牢獄から脱出するとき、サマンを逃すことに賛成してやると、あとで宿屋に泊まっている間にこっそりと武器、ばくれつじゅうを置いて行ってくれる。

◀サマンの性格がよくでているエピソードだ

806年 サンザカル鉱山での戦い

▶サンザアル鉱山の入口、ベカノ村へ向う

アサシナに受け入れられたキミは、王宮の中の複雑な人間模様をかいま見る。そして、行方不明となった大神官ミジュアの探索を頼まれ、ミケーネとパーティーを組みベカノ村へと旅立つ。

ベカノ村での出会い

▲おや、この女の子は誰だ？

◀ミジュアも、パーティーに

ベカノ村に着いたら、まず宿屋に向かおう。ここで、副神官ローディと出会い、ミジュアがサンザカル鉱山にいると判明。鉱山に向かうことになる。その先にはガイナスターが。

登場！ 復讐のイブスキ

◀鉱山の奥にはイブスキが待つ

▶ゲ神像を倒すと、ローディとの戦いが始まる

ミジュアをさらったのは、復讐に燃えるイブスキだった。しかも、ローディもその手先だったのだ。ミケーネ、ミジュア、主人公を3体のゲ神像（ＨＰ75）が襲う。

クノン王子の洗礼を成功させよう

早くミジュアにクノンの洗礼をして貰わないと、クノンは結局は若くして死ぬことになる。ミジュアと出会ったら、150歩以内に王都に帰ろう。

◀成功すると、王宮の兵士に、こう迎えられる

▲遅れるとクノンは夭折する……

807年 キミはアサシナ騎士団員だ

▶まずは、この関所を越えて東部自治区へ

クノン王子を救ったことにより、主人公はアサシナの騎士に迎えられる。騎士団の一員となった主人公に、さっそく東部自治区視察の任務が与られる。807年は、随分と移動する年になるぞ。

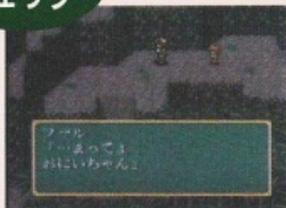
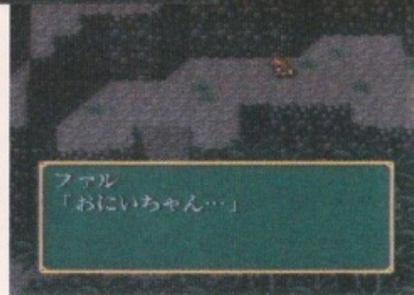
東部自治区を天使の暴走から救え

東部自治区についたら、天使使いザーニャのもとを訪れ、酒場に向かおう。ここで、演説をしている謎の男の話を聞くと、そこに天使が暴走しているとの報告が！

◀天使が暴走したら、ザーニャの家に

▶演説をしていた男が黒幕だった

ワンポイントチェック ～幕間劇～緑の海を進む、あの少女は？

◀深い森の中を、少女がひとり進む

806年、大神官を鉱山から救出すると、ちょっとした幕間劇が展開する。深い、緑の森を進んでいく少女。よく見ると、ベカノ村の宿屋に現れた少女だ。そして、彼女がお兄ちゃんと慕い追いかける少年は、あのアサシネア・イブスキ。そう、彼女こそは後々物語に深く関わることになるイブスキの妹、ファルの幼い頃の姿なのだ。

▶少女の訴えかけるような声を無視して、イブスキはゆく

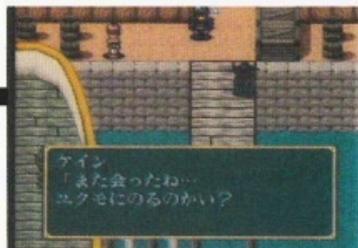
あのスリの少女、サマンとの再会

ここではキミは、なんと事件に巻き込まれ、ケガをしたというサマンと再会する。ミケーネはキミに送っていくよう命じ、かくしてドルークまで旅することになる。

◀ドルークへ行く必要もあった

▶ケガをしたサマン。もしかして、演技？

ユクモに乗り込む前に、一仕事

リザーラの暗殺を防ぐため、どちらにせよ、ユクモに乗りドルークに行く必要がある。ユクモに乗る前に、港にいる男にお金を渡して召霊玉を手に入れておこう。あとで、役に立つぞ。

▲ここにもケインが姿を現す！　ケインが姿を消したら港の左の男に話かけろ

ユクモに乗りリザーラの部屋へ

ユクモに乗船したら、最終的には船の下の方にあるリザーラの泊まっている客室へ。ここの部屋で待ち伏せをして、リザーラを暗殺しようとする犯人を捕まえるのだ！

▲リザーラに事情を説明しよう

◀待っていると、怪しい男が！

爆発の危機！　召霊玉を使え！

暗殺に失敗した犯人は、ユクモの上のほうから、機関室に侵入。爆発するゲ神を仕掛ける。このとき、召霊玉があれば、乗客を救うことができる……。

◀それでもユクモ沈没は防げない

▲召霊玉がなくてもキミたちだけは助かる……

ドルークから王都へ

▲ドルークの町から東に進み、森の切れ目から北上すれば天使の墓場に入れる

無事(?)ドルークについたキミだが、ユクモは沈没。王都に帰るには、暴走した天使の集まる緑の海の中の、天使の墓場をつっきっていくしかない。ドルークで装備を整え、万全を期してから進もう。

天使の墓場を塞ぐ、強力な天使

▲天使の墓場に現れる敵は天使ばかり。ある意味では、気が楽ともいえるが……

天使の墓場では、次々と天使が襲いかかってくる。そのため、戦闘では天使の鈴をうまく使わないと苦しいぞ。しかし、出口で待ちうけている壊れた天使には鈴も効力がない。十分にレベルアップし、さらに回復系のアイテムを揃えて戦いに挑まなければならない。

◀ボスの壊れた天使。HP200。倒せば、天使の墓場に墓場街道が開かれることに

ワンポイントチェック ドルークで武器を買い忘れないように

ドルークは、アサシナの中では武器が充実している町。ここで、武器と防具を買い揃えておかないと、次の冒険までがちとつらくなるぞ。

◀武器屋では、こんなものを売っている

808年 美しきドネア姫との出会い

▶ガラマニアへは、この関所を通っていこう

ますます信頼厚くなったキミにガラマニアのドネア姫を迎えにいく任務が与えられる。アサシナとガラマニアの友好のため、ドネア姫が王弟パラドックのもとに嫁ぐことになったのだ。

ガラマニアへ

ガラマニアへ向かうためには、東部自治区への関所の前をさらに東へ進み、今度は炎の海沿いに北上しよう。そこにあるガラマニアへの関所を出て西進しよう。

◀ここまで東に行かないと、関所には着けないのだ

▲この関所には入らず、前を素通り

運命のドネア姫との出会いが待つ

◀ここが北の大国ガラマニアだ

▶キミと出会ったドネアは頬を赤らめる

騎士シュワンクとガラマニアへ向かったキミは、やっとのことでドネア姫と面会する。だが、そこで結婚に乗り気でないドネアから、共に逃げてくれるよう頼まれる！

タンドとの再会　ドネアがゲ神に

ドネアと逃げることになったキミだが、裏口でシュワンクが待ちかまえていた。いや、シュワンクはタンドに体を乗っ取られていたのだ。キミはタンドと戦うが……。

▲ドネアはゲ神にされてしまう

◀タンドのＨＰは300も！

809年 揺れる、アサシナの王家

▶新王都には、王都の西のこの関所を抜けて

ゲ神となったドネアを、ドルークの神官リザーラに治療してもらったキミは、ドネアを西域に完成した新王都へと連れていくことになる。だが、そこでは暗い陰謀がキミを巻き込むべく蠢いていた。

ゼノビアの嫉妬　ドネア暗殺未遂

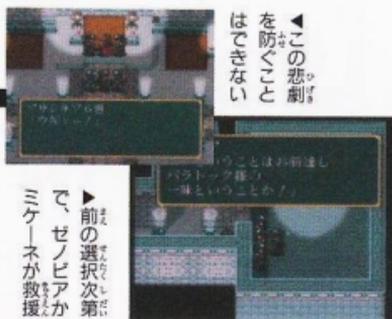
パラドックとの結婚を決意したドネア。だが、王宮の中で、嫉妬に燃えるゼノビアが暗殺を試みる。これを防いだキミは、ゼノビアをここで処刑するか？

◀殺さなければ仲間になるぞ

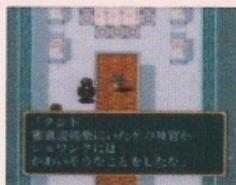
▲ゼノビアとの戦闘。彼女のHPは180だ

パラドックの裏切り　王国暗殺!

◀この悲劇を防ぐことはできない

キミはパラドックから旧王都に王を迎えに行くよう頼まれる。だが、王を目の前で暗殺され、犯人として牢屋に入れられる。助けはすぐ来るので安心しよう

▶前の選択次第で、ゼノビアかミケーネが救援

ワンポイントチェック　騎士シュワンクの評価をどう決める？

タンドに体を乗っ取られて消えたシュワンク。ミケーネが彼の消息を聞いてくるが、ここで、真実を話さないと、遺族である父母に見舞金もでない。

◀仏心は仇のもと。やはり真相を話そう

810年 王になったキミの道標

▶ここが、マナミガル峠への入口だ

クノン王子と大神官ミジュアのたっての願いで、キミはアサシナ王位を継ぐことになった。だが、それは歴史への影響を強くできる反面、その行動にはさまざまな制限が課せられることでもあった。

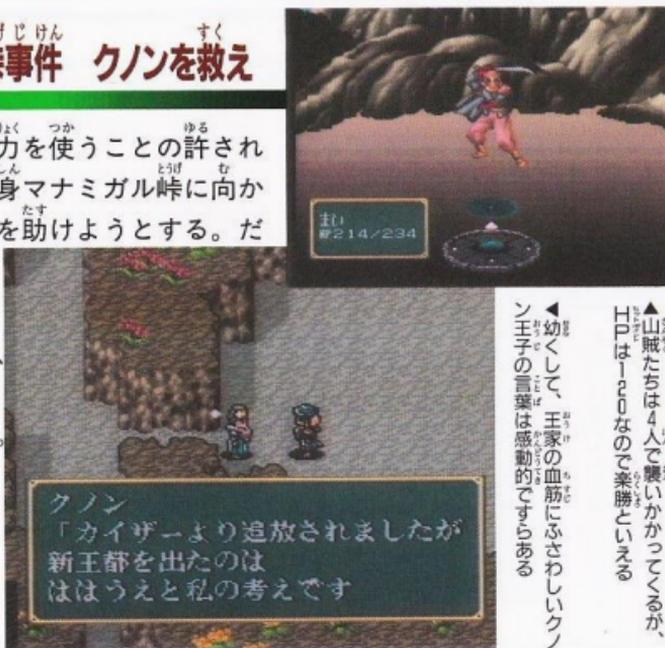
補佐官カイザー、第一の独断

王位を継いだばかりのキミへのカイザーの初めての報告は、彼が独断でおこなったクノン王子とレムヌ王妃の追放だった。ザの神託とはいえ、これは正しいことなのか？

▲新王の即位に、皆喜んでいるが

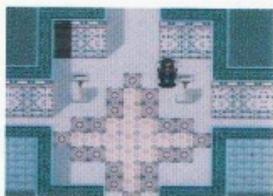
◀カイザーは勝手に政策を決定

マナミガル峠事件　クノンを救え

結局、国の兵力を使うことの許されないキミは、単身マナミガル峠に向かい、クノン王子を助けようとする。だが、やっと追いついたとき、クノン王子たちは、山賊に襲われている最中だった。助ける間もなくレムヌ王妃が殺される。クノン王子だけでも助けるのだ。

▲山賊たちは4人で襲いかかってくるが、HPは120なので楽勝といえる

◀幼くして、王家の血筋にふさわしいクノン王子の言葉は感動的ですらある

811年 つつがなく終わる一年？

▶この年は、王都から出ることすらない

クノン王子が姿を消し、キミは名実ともに王となった。しかし、この年はほとんど事件らしい事件は起きない。しかし、次なる事件の足音は、すぐそこまで迫ってきていた……。そして、またもケインが現れた。

神殿の解放 破滅の足音が聞こえる

この年、王宮から町へ出たキミの前に久しぶりにケインが現れる。彼は、ザの神殿の解放をするように薦める。はたして、ケインの真意はなんなのか？

◀神殿の開放は必要なのか？

▲ケインは、キミの前を横切るように現れる

ワンポイントチェック 神殿の解放とは一体何なのだろうか？

◀解放された神殿では、光の柱が！

▶光が立ち登ってゆき、大陸全体が見渡せるほどになってゆく？

それは、ザの力を封じ込めているといわれるいつわりの星の封印を解くことらしい。そして、この封印は全部で４つあることは知らされているものの、どこの神殿にあるかは不明なのだ。しかし、これが何をもたらすものなのか？　それを知る人間は、この世界にはいないらしい。この解放とは何なのか？　映像とともに見てみよう。

812年 ふたつの事件が勃発する

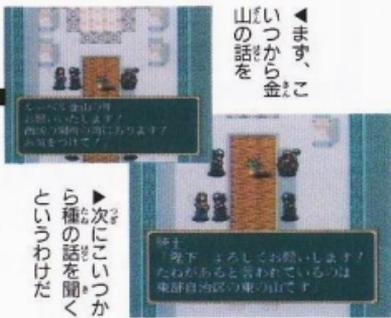
▶ルーベル金山へは関所のここから南へ下る

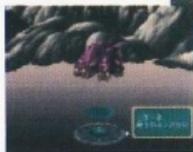
この年は、ふたつのクエストへ行くことが求められる。ひとつめは連絡が絶たれたルーベル金山の調査。そして、もうひとつは東部自治区で発見された寒さに強い種を求めるもの。キミはどちらから攻略する？

まずは、情報の収集から

◀まず、こいつから金山の話を

▶次にこいつから種の話を聞くというわけだ

まず、アサシナ政庁で、机のまわりにいる文官たちの話を聞こう。すると、金山の調査と、寒さに強い種の話が出てくるので、どちらを先にかたずけるかを決めよう。

東部自治区の東にある山に向かおう

はるばる、東部自治区の東の山までいくと、そこはちょっとしたダンジョンになっている。そして、その奥にいるゲ神のノヅチを倒せば、種が手に入る。

◀ゲ神のノヅチのＨＰは240だ。3匹現れるぞ

▲ここが、山への入口なのだ

ルーベル金山で豪族の反乱発生？

金山に入り込むと、その奥には、なんとケインと手を結んだ豪族が。だが、豪族は見捨てられ、簡単に退治できる。金山に先にくると、飢饉がきて持ち金が半額になるので注意。

▲ケインは豪族を見捨てる

◀豪族のＨＰは280と高め？

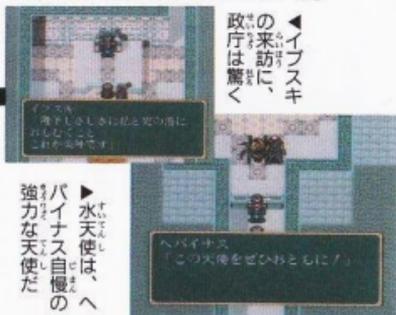
813年 暗き復讐者イブスキの最期

▶ヘンダライ村は、新王都のすぐ東にある

新王都のすぐ東に位置する異形の住民の住むヘンダライ村。この年の探索では、この村が主な舞台のひとつとなる。また、死の海についてや、ゲの神の生態(?)など、興味深い事実があきらかにされていく。

物語の発端は、イブスキの来訪

イブスキは、キミが自らおもむくことを条件に、イブスキの秘宝を譲るという。キミは、ヘパイナスの心尽くしである水天使、イブスキのふたりとともにパーティーを組み旅立つことに。

◀イブスキの来訪に、政庁は驚く

▶水天使は、ヘパイナス自慢の強力な天使だ

ヘンダライ村に疫病船が漂着する

イブスキらと訪ねたヘンダライ村は、疫病船の話題で持ちきりだった。だが、イブスキの秘宝は、その疫病をばらまく伝説の船にあるという。だが、その中でイブスキはついに本性を現した。

▶水天使がイブスキに操られ、襲いかかる！　HPは280。だが、ゲ神化してからのHPは450にも達する

◀ヘンダライ村では疫病船の噂が流れている

▶酒場で話を聞いてから港へ向かおう

◀これが疫病船の中。まるで幽霊船だ

ガラマニアでの意外な再会

▶やはり、この関所を通る必要がある

自らのおこないの報いかイブスキは倒れた。だが、その間にも歴史は激しく動き続ける。世界記によって、ガラマニアがアサシナ侵攻を用意していると知ったキミは、単身ガラマニアへ乗り込むことにする。

再会～ルウとガイナスター～

▲ガイナスターが王だったのだ

◀盗賊と戦っていたら……

ガラマニアを訪ねたキミは、ガラマニア王ガイナスターと、その妃となったルウと再会する。ここで、侵攻を止めるかわりに、追放したザの神官を呼び戻してくれと頼まれる。

発端の地　イライ村を訪ねよう

イライ村にたどりついたら、元トールの家を訪ねよう。すると、そこに捜していたガラマニアのザの神官がいる。あとは、話をすればＯＫだ。

◀ルウとガイナスターの出会いなんかも聞ける

▲トールの家は、ここだったよね

ワンポイントチェック　ケインはますます活発な動きを見せる!

キミの冒険が一段落したころ、ケインは密かにマナミガルを訪れ、女王エリュースに何事かを語る。彼もグラン世界の政治に積極的に介入を始めた。

◀男子禁制の王宮にもケインは悠然と現れる

815年 マナミガル王宮へ潜入せよ

▶マナミガル峠の先にあるのがマナミガル国

アサシナとガラマニアの衝突は避けられたかに見えたが水面下ではアサシナ以外の3国の間で反アサシナ同盟が結ばれようとしていた。キミはマナミガルへ行き、その真偽を確かめなければならない。

ドルークでも神殿が解放される

マナミガルに到着すると同時にドルークでも封印が見つかり、神殿が開放されたとの報告が届く。それに合わせて、キミは解放の様子を再度目にすることとなる。これで、残る封印はふたつ。

▲今度はドルークだ。神殿の解放がすすむ

男子禁制のマナミガル王宮へ!

マナミガルについても、王宮は男子禁制で入り込めない。そこでキミは、一時的に女性の肉体を借りることにする。だが、王宮で出会ったルウから、会談の会場が変更されたことを教えられる。

▶ルウは、キミが人の肉体を借りているとは知らず、アサシナ王のスパイと思う。でも、いろいろと教えてくれる

◀よろず屋で、サマンの体を借りるか?

▶酒場だと、女傭兵バーキュレアが相手

◀帰ろうとすると、黒童子が脅迫してくる

816年 キミの肉体が奪われる！

▶この年も新王宮から外に出ることはない

ガラマニア地方に起きた地震のおかげで、反アサシナ同盟の侵攻は防がれた。だが、この年、キミは最大のピンチを迎える。ケインとの戦いに敗れ、トールの肉体を奪われてしまうことになるのだ！

補佐官カイザー　ついに反乱を起こす

政庁から、一歩外に出て戻ってみると、今までも不穏な様子を見せていたカイザーがついに反乱を起こす。どうやら、反アサシナ同盟と話がついているらしいが……。

▲はじめ普通に詮議しているが

◀外から戻るとこのありさまだ

宿敵、ケインとの初めての戦い

用のなくなったカイザーを処分したケインは、キミに戦いを挑んでくる。だが、その戦いでキミは敗北。以後、その肉体はケインが使うことになる。だが、キミと世界記も逃亡には成功した！

▲ケインと四方を囲む黒童子は超強力。キミが勝つ可能性はみじんもない

新たなる肉体を求めて

ケインとの戦いには敗れたものの、キミの本質である赤い球と、白い球状の世界記は逃げのびる。だが、ここでは歴史を改変する戦いを続けるか否かの選択がキミを待つ。

▲戦いを放棄すると世界は滅ぶ

◀戦い続けるため今は逃げる？

817年 第2の男としての目覚め

▶ジュザリアへは、この関所を通っていく

キミは新しい肉体を手に入れることに成功するが、その肉体を再生するため、1年近い月日がたっていた。果たして、その間に着々と世界を破滅に導いていたケインに、キミは対抗することができるのか？

新たな肉体に、新たな名前を!

◀目覚めるとリザーラがいる

▶前の名を使おうとすると、止められる

キミが目覚めたのは、ドルークにあるリザーラの家だった。ここで、キミがまずするのは、新しい名前を自分につけること。今までの名前は使えないぞ。

大神官暗殺を阻止しよう

▲暗殺者はHP140と弱い

◀世界記なしで破滅を防げるか

世界記の忠告に従い、ドルークの神殿を訪れる大神官ミジュアを暗殺から守る。だが、神殿の奥で待ち受けていたケインに世界記が奪われてしまう。キミは大きな力を失う……。

赤ん坊の命を救え!

滅びへの異変か、洗礼を受けた赤ん坊が衰弱していく。その子を救うためには、より強力な力で洗礼をするしかない。そのためには召霊玉が必要だが……。

◀ミケーネはジュザリアに行くことを提案する

▲一同は赤ん坊の危機を知る

召霊玉を求めて、ジュザリアへ

キミはアサシナ王のもとを離反したミケーネとともに、ジュザリアにある召霊玉を求め旅立つ。だが、ジュザリアにも召霊玉はなく、ジュザリアの北にあるケミヌ村からゲの山へと探索は続く。

▲やっとジュザリアにたどりついたが……

▲ジュザリアにも同様の異変が！

▲このゲの山に召霊玉があるというが……

▲ゲの山で待ちかまえているゲ神の竜(HP700)を倒せ！　驚くべき話が聞け、召霊玉＝ゲ神の死体も入手

第2の男のもとに改めて仲間が！

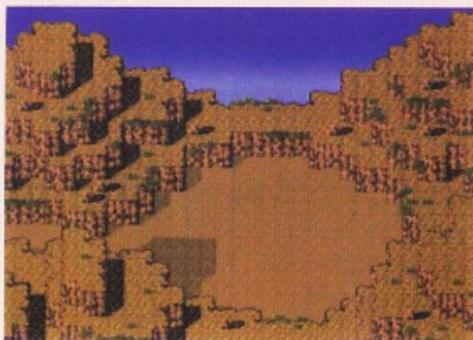
召霊玉をリザーラのもとに持ち帰ったキミを、かつてトールの体にいたとき知り合った多くの人が迎えてくれる。キミは、現アサシナ王に反旗を翻すべく集まった彼らと改めて仲間となる。なお、一度決めた仲間とは、最後まで行動をともにすることを忘れずに……。

▲赤ん坊の命を救ったことが、キミに世界を破滅から救う戦いを続ける勇気をくれた

▲リザーラの家にはさまざまな人が集まる。これまでの行動で、メンバーは少し変わる

ゲの山

視界が悪く、通り抜けられる道を捜すのに苦労するかも

ゲの山の宝箱には、銃の「せんめつ」や「とうけつほう」、剣の「みほむら」のほかに、「ひとのあゆみ」「ちょうかげん」「かげんたん」が入っているものが1個ずつある。また、1500ネル入りの宝箱ひとつから、2500ネル入りの宝箱まで、4つが存在している。

818年 第３の封印が解かれる！

▶この回廊が、緑の海への入口へと続く

キミはリザーラ、ミケーネ、そしてキミが選んだ４人目の仲間とともに、３番目の封印があるという緑の海を目指す。今度こそ、ケインを出し抜くために。だが、事態は風雲急を告げる。

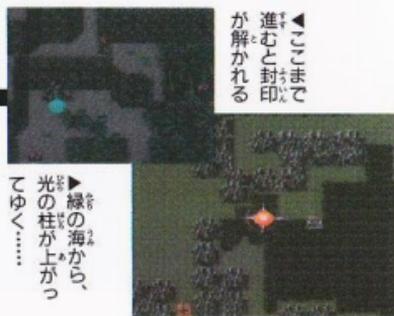
緑の海へは、こう進もう

緑の海へ行くには、一度ジュザリアまで行く必要がある。ジュザリアへ通じる関所から南下し、今度は山脈の東を回り込むように北上しなければならない。

◀この山脈を回り込むように移動すればたどりつける

▲ここから、緑の海に入れる

緑の海の第３の封印解放

緑の海にたどりつき、キミたちがあと一歩で神殿に到着するかと思われたとき、突如、まばゆい光りの柱が立ち上がる。一歩違いで、封印が解かれてしまったのだ。

◀ここまで進むと封印が解かれる

▶緑の海から、光の柱が上がってゆく……

リザーラがケインのもとへ!?

緑の海の奥にある神殿を訪れたキミたちを待ちかまえていたのは、ケインと黒童子だった。だが、ケインがマ神の復活を企てていると知ったリザーラはケインのもとへ走る！

▲ケインは、リザーラを誘う

◀ＨＰ600のケインとの戦闘

ドルークに戻り情報を整理

ドルークに戻り、サマンから最近の動静を聞こう。それによると、空を行く人々の船がアサシナの旧王都に落ち、ケインがそこに結界を張っていったらしい。

◀どれも、重要な情報ばかりだ

▲ミケーネは、サマンにリザーラへの疑問を口にする

旧王都に結界が張られた

旧王都に立ちよると、サマンの情報通り結界が張られており、中に入ることができない。それを破るためには……ゲの力を借りなければならない。だが、そんなに都合のよい方法があるだろうか？

▲結界の力で、旧王都に落ちた船はもちろん、旧王都にも入ることができない

ゲの神の王を求めて

ゲの竜の言葉を思い出したキミは、邪道盗賊衆のアジトにあった石像がゲの王と思いいたる。ドルークからその地へは、墓場街道を抜け、その西の山道から逆に侵入するのだ。

▲墓場街道出口から西に進み

◀ここから、山道に侵入しよう

ザの神とゲの神を越えた協力

邪道盗賊衆のアジトにたどりついたキミは、そこでガイナスターと再会。ガイナスターを仲間に加えることになる。さらに、ゲの神の王の最後の力も借りられるぞ。

◀ミケーネとガイナスターが和解

▶ゲの神の王は、キミにすべての力を与えた

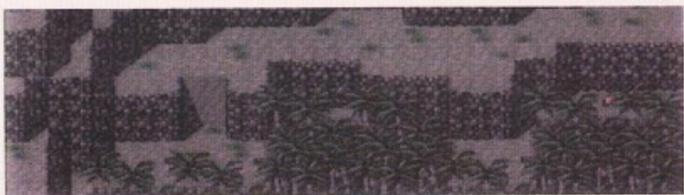
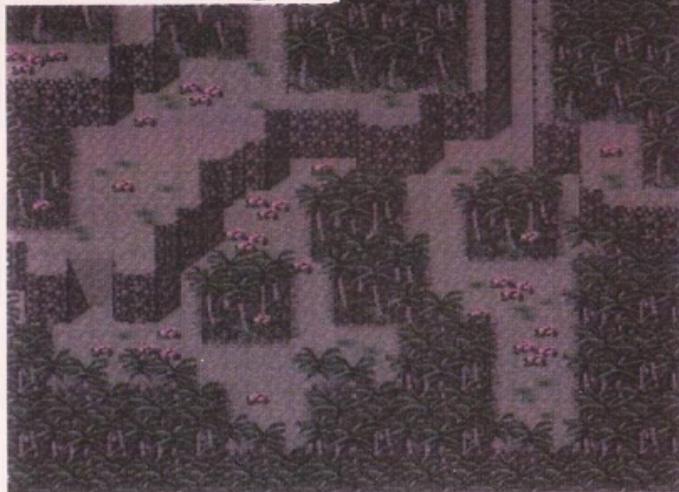
緑の海

一見単純に見えるが、最初はけっこう迷いそうになる

緑の海では、今までのように一方向に突き進んで行くようなやりかたでは、迷ってしまうかもしれない。しかし、このマップを見れば楽勝だろう。宝箱はふたつしかなく、こ手の「おうごんこて」と、銃の「せいおん」を手に入れることができるていどだ。

Ⓒ

Ⓐ

819年 空を行く人々との出会い

▶空飛ぶ船は、かつての王宮の中庭に不時着

ザの信者ミケーネとゲの信者ガイナスター。そして、ふたつの神の能力を許されたキミ。長い確執を越えて協力しあうキミたちは、現在のようなグラン大陸のシステムを生み出した一族の末裔と出会う。

ケインの張った結界を突破！

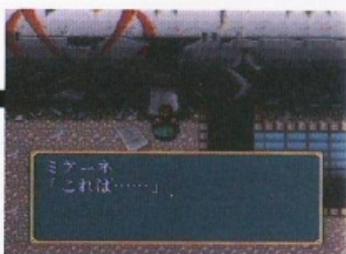
◀ゲ神の王の力を振るうのだ

▶アルルーナの言葉の意味は？

ゲ神の王の力を受け継いだキミは、今度は結界を突き破って中に入ることに成功する。そして旧王都の中に入ったら、再臨の部屋を訪れ、アルルーナの言葉を聞こう。

王宮の中庭へ進み、船に乗り込め

▲この巨大さには圧倒されんばかりだ

アルルーナの言葉に従い王宮の中庭へいくと、かつてザの神殿があったあたりに巨大な船が不時着している。この中は複雑なダンジョンになっているので、準備を整えてから乗り込もう。

空の船の最上階はアサシナ政庁？

最上階にたどりつくと、そこにはケインとリザーラの姿がある。ここは、アサシナ帝国の政庁だというのだが……？　さらにリザーラが意外な指摘をしてくれる。

◀パーティーの結束と信頼は、大いに高まりを見せる

▲リザーラは真実を知っていた？

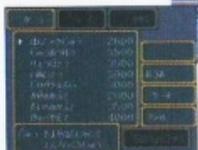
空をいく人々の国にたどりつく

◀空の船から、いきなり外へ出た？

▶町の中心は、この下側にあたる場所だ

姿を消したケインたちを追っていくと、キミたちは空の国にたどりつく。見たこともないような町並み、そして不気味な青白い肌の人々。だが、その心は決して邪悪ではなかった。

買い逃すとたいへん　装備を整えろ

空の町は、一度出ると戻ってこられない。しかし、とくに武器・防具の中には、ここでしか買えないものも多いので、買い忘れるとあとで後悔するぞ。

◀道具は無理して買わずとも平気

▲空の国では、こんな武器や防具を売っているのだ

空の国の長老から世界記を入手!

町の上半分に空の国の長老がいる。そこではいろいろな情報も聞けるが、何よりうれしいのは、ここで新たに世界記を貰えること。これでまた、歴史や人物を調べられるようになる。

▲ケインの黒幕がついに判明

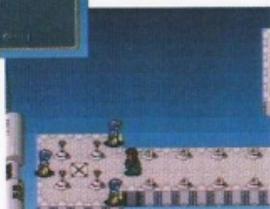
◀世界記は破滅記となっていた

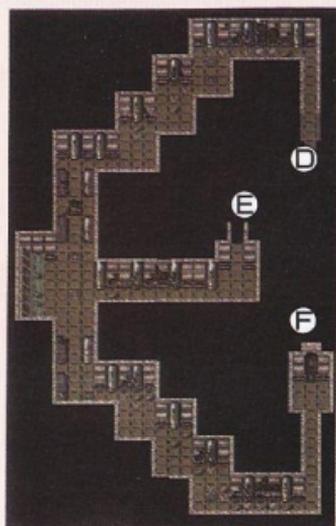
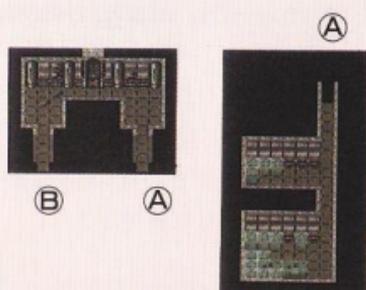
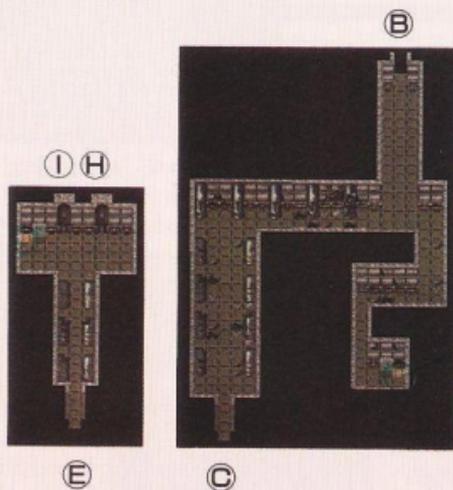
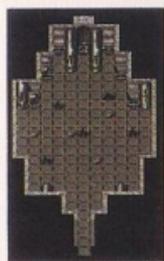
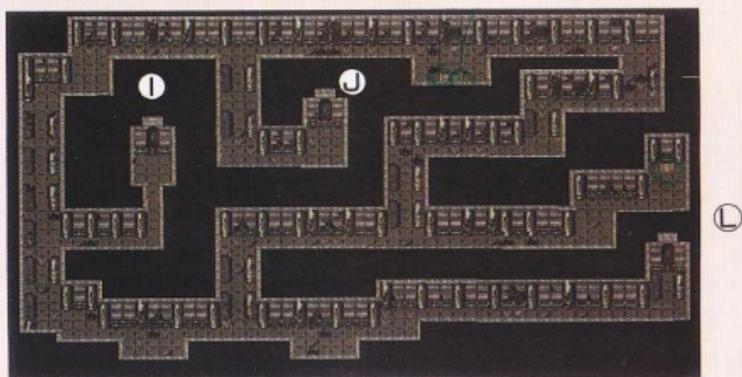
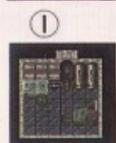
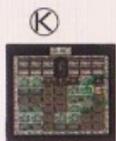
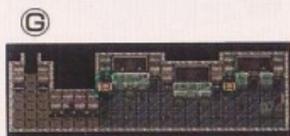
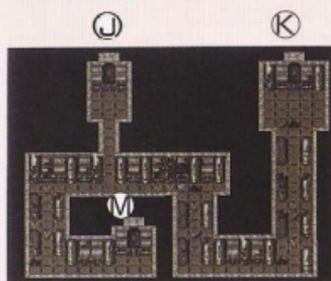
過去へ　そしてニクラへの旅立ち

長老は過去に戻り、そこでさらにゲ神の王の力を借りて、ニクラへ向かうようにいう。そして、そこにはケインの野望を阻止するための鍵があるというのだ。

◀オクヤラムの言葉の意味は？

▶ここから、過去へとさかのぼることになる

空の船

形が一定でなく、もっとも迷いやすいダンジョンだ

宝箱の中身はもっぱらお金が多く、3000ネル入りのものから最大で5000ネル入りのものまである。お金入りの宝箱だけで実に14個にのぼる。ほかにアイテムの、「ふうげん」と「あんこく」入り宝箱がひとつずつ、「ちょうふうげん」入りのものがふたつある。

G
F
G
K
H
I
I
J
L
N
J
K
M
M
N

805年 過去の世界でニクラを訪れる

▲ニクラは、普通の人間にはたどりつけない

空の国で数々の衝撃的事実を知ったキミたちは、過去にさかのぼり、ゲ神の王の力を借り、ニクラを訪れる。だが、そこにもケインの魔の手は伸びていた！

危険な3度目のゲの洗礼

過去にさかのぼったキミは、三たび邪道盗賊衆のアジトへおもむき、ゲ神の王の力を借りようとする。だが、3度にも渡るゲの洗礼は、キミを人でないものにしてしまうかもしれないという！

▲ゲ神はキミに警告するが、今さらもどれるものか！ 洗礼を決行しよう。

時渡りのみづちとなり飛翔

3度目のゲの洗礼を受けたキミは、人外の存在である、時渡りのみづちとなり空を舞う！ 物語の冒頭で、キミを盗賊の森に運んでくれた時渡りのみづちは、もしかしてキミ自身だったのか？ いくつかの謎を残しつつも、キミは今ニクラに向かって飛行を続ける。

▲盗賊の森に光の柱が生まれ、時渡りのみづちが誕生する

◀自在に宙を舞う時渡りのみづち（キミ）の華麗なる飛翔シーン。そして……

滅びへ抵抗する力なき伝説の地

やっとのことでたどりついたニクラは、空の国とよく似た弱々しい国だ。だが、空の国と同様、探索を終了すると戻ってこられないし、ここでしか手に入らない武器などもあるので、買い忘れには注意。

▶ニクラで売っている武器と防具。店で買えるものとしては最上級のものばかりなので、ぜひ買っておこう

◀建物の様子や人々の姿は空の国とそっくり

▶町の外には、こんなやつらがいるのだ

◀人々が無力なところも空の国に似ている

純粋なマ神の血を引く唯一の男

ニクラには、純粋なマ神の血を引く唯一の男が幽閉されている。不死身なので、閉じ込めておくしかないのだという。

どうやら、こいつがグラン世界を滅ぼそうとしている張本人らしい。

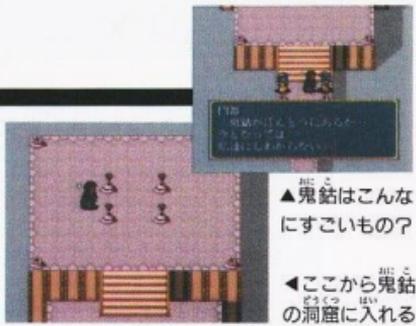
▲彼のかたる不気味な言葉。はたして、その真実は……キミの心は揺れ動く？

ニクラの長老から話を聞こう

ニクラの長老は、町のずっと右奥にいる。ここで話を聞いてケインを倒せば、制御装置である鬼鈷を持っていってもかまわないと許可をもらえる。さあ、鬼鈷の洞窟へ向かおう。

▲鬼鈷はこんなにすごいもの？

◀ここから鬼鈷の洞窟に入れる

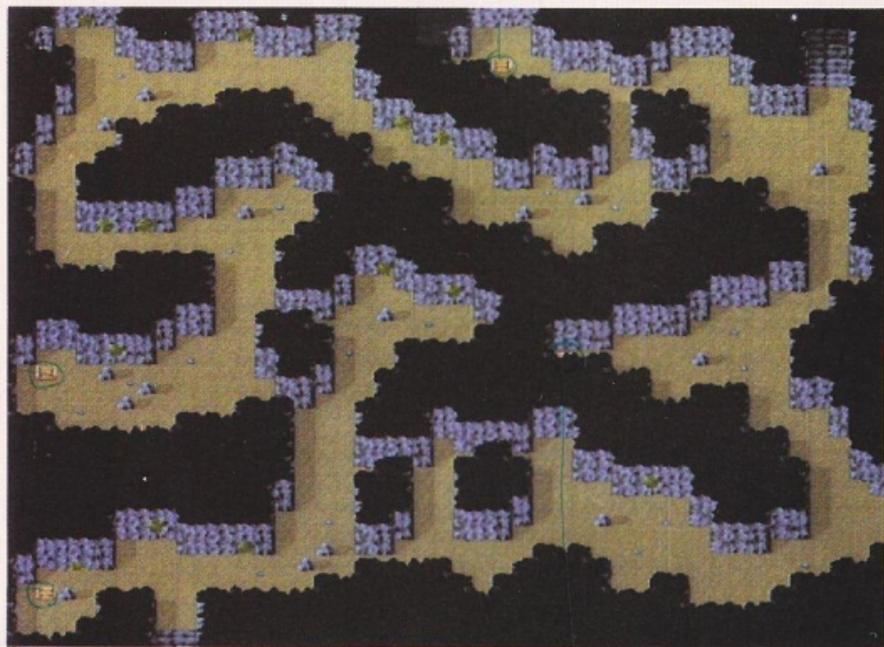
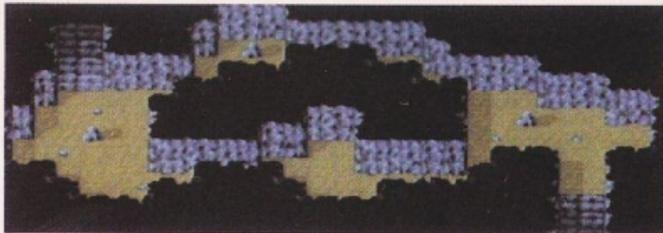
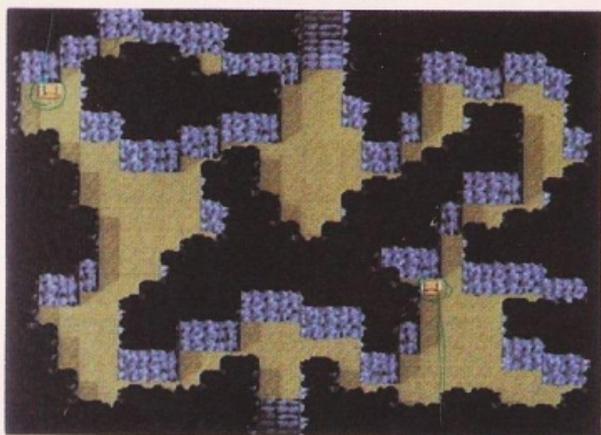
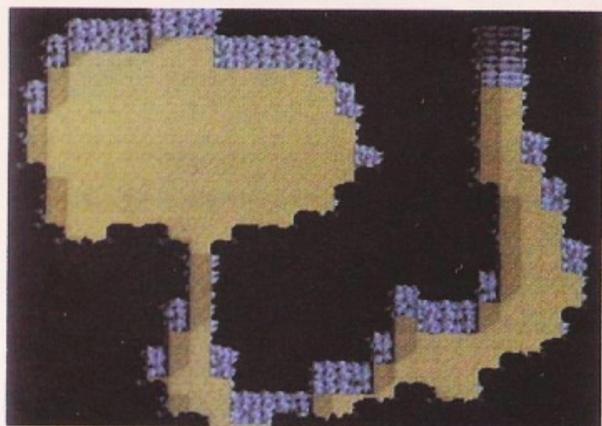
鬼鈷のどうくつ

今までとパターンが違うので戸惑いを覚えるかも知れない

ここの宝箱には、6000ネル入りのものと8000ネル入りのものがひとつずつあるぞ。そしてまた、剣の「ふぶき」が入っているものがひとつ、さらに、アイテム「ちょうてんげん」「きょうてん」入りのものがひとつずつある。有効に使おう。

↑B2F

B3F
→

← B1F

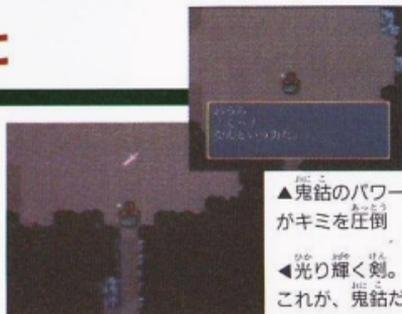
B4F →

鬼鈷の洞窟でケインの影と戦う

鬼鈷の洞窟の最深部に進むと、そこにはケインが待ち受けている。ケインとの戦いは4対1での戦いとなるので、比較的楽に勝てる。しかし、そのケインは実は影に過ぎなかった！　彼がキミの足止めをしている間に、未来ではマ神がよみがえっているという！

▲洞窟の奥底でケイン、いやケインの影が待ち受けている。さあ、戦闘だ

◀ここでの敵は、ケインひとりのみ。このときのケインのHPは、じつに1200

ついに鬼鈷を手に入れることに

ケインの影を倒すと、洞窟のさらに奥にいけるようになる。そこに置かれている剣、それこそ鬼鈷だった。鬼鈷を手に入れると、物語の舞台は自動的に洞窟の外に移ることになる。

▲鬼鈷のパワーがキミを圧倒

◀光り輝く剣。これが、鬼鈷だ

805年の世界に別れを告げる

長老のもとに鬼鈷を届けると、未来へ送り帰してくれる。だが、そこにニクラの民が飛び込んできて自爆をする！　キミは、果たして無事未来へ帰れるのか？

◀爆発が起こり、未来への帰還が歪められる

▲マ神の部下がキミを止めようと

821〜24年 空白の4年間

▶キミが帰ってきたのは825年だった!

キミが帰還したのは出発した時代から4年も未来であった。その間にも、ケインは着々と世界の破滅へ向かう歩みを早めていた。その恐るべき記録を、今ここに再び覗き見てみよう。

◀東部自治区の天使使いザーニャは、天使の封印を解き対抗したが……

▲ガイナスター王不在のガラマニアは、ケイン率いるアサシナ帝国に破れ去る。

まず、キミが過去へ旅立った819年。ケイン率いるアサシナ帝国はマナミガル王国に侵攻し、制圧してしまう。つづいて821年にはアサシナ帝国に従わない東部自治区に侵攻。抵抗をしめした天使使いザーニャを捕らえ、公開処刑をおこなう。そして、822年、王のいないガラマニアをあっさりと破り制圧。同じ年には、空の国を空飛ぶ天使で攻撃。空の国は西の海に墜落し、ここにグラン大陸の結界は消える。823年には、それを受けて黒童子を使って結界の消えたニクラを襲い、マ神を旧王都に迎え入れる。この戦いでニクラは滅び去る。さらに、いつわりの星を起動し、旧王都の地下へエネルギーを送らせる。マ神の野望は着実に実現しつつあった……。

サマン
「戦ってるわ　各地でね
でも　負け戦ばかりよ」

▲ドルークだけは、サマン率いるレジスタンスのもと、アサシナ帝国の脅威を退けていた

825年 いよいよ最後の戦いが始まる!

▶最後の戦いは、王宮の地下からはじまる

グラン大陸の破滅まであと1年も残されていない。旧王都の地下に潜む、諸悪の根源マ神を倒すため、キミは最後の戦いを挑む。だが、その前にリザーラという意外な敵が立ちふさがった……。

ドルークでサマンに情報を聞こう

この時代に帰ってきたキミたちは、皆の安否を気遣いドルークへ戻る。そこでサマンは、キミにケインの手先となり果てた姉を殺してくれるよう頼んでくる!

◀サマンの訴えに、キミは連れ戻すと約束するが……

▲ドルーク全体がレジスタンスに

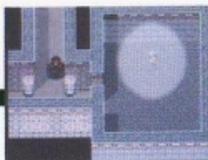
再臨の部屋 アルルーナの芽生え

▲今後は、この再臨の部屋が冒険の拠点になるのだ

再臨の部屋を訪れたキミに、アルルーナは今の状況を教え、リザーラを止めるよう乞い願う。そして、そのかわりに？これ以後は、話しかけるだけで完全回復をしてくれるようになる。

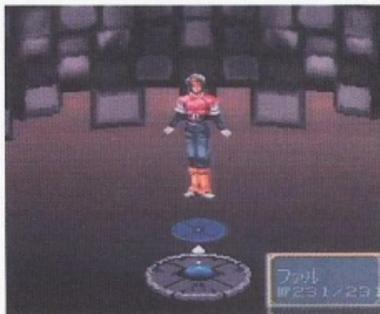
王宮の地下へ降りて行こう

◀牢獄から奥に進んでいこう

王宮の中庭の右奥、かつての牢獄への入口から王宮の地下に降りていけたのを覚えているかな？　この地下にはもうザコ敵は出現しないので、安心して進もう。

▶敵が出てこないのが、かえって不気味である

操られているリザーラとの戦い

王宮の地下を進んでいると、そこにはリザーラとケインが待ち受けていた。リザーラは、ケインに命ぜられるままにキミたちに攻撃をしかけてくる。じつは、リザーラは人間型の天使だったのだ！

▶HP1600のリザーラとの戦闘だが、これは楽勝だろう。それだけに悲しさもひとしおなのだが……

◀ケインと出会う前に、鬼鈷を装備しておこう

▶天使リザーラ。ケインに改造された？

◀戦いに勝ち、先に進むと新しい入口が！

最後のダンジョンの奥に進め

最後のダンジョン地下遺跡では、強敵がめじろおしだ。それを排除しつつ、ひたすら地下深くをめざそう。すると、怪しげな入口を守るかのようにケインが立ちはだかっている。ここでの戦いが、宿敵ケインとの最後の戦いとなる。体力などをよく整えてからいどもう。

▲地下遺跡の最下層。ここで、ケインはついに正体を現して攻撃してくる

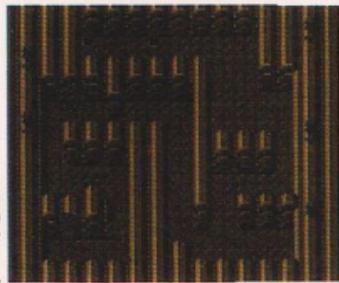
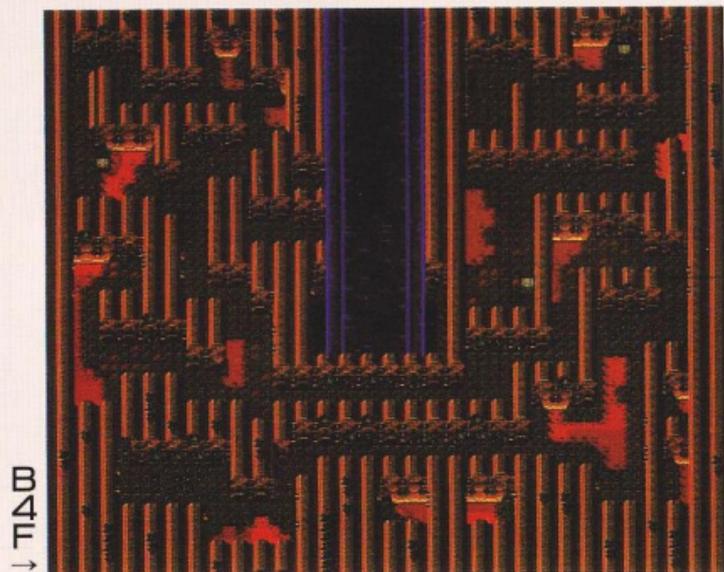
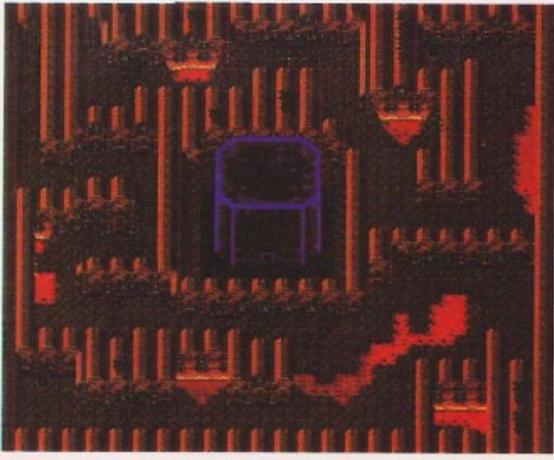
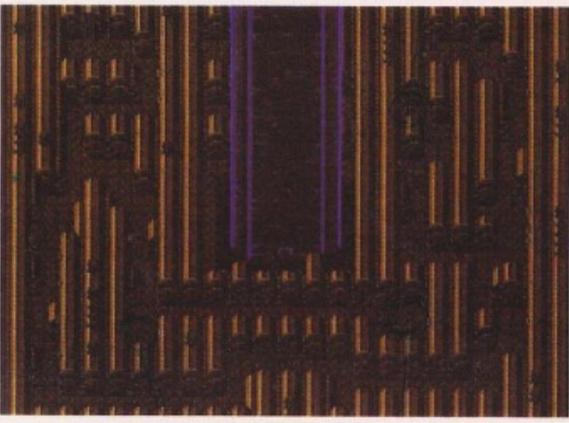
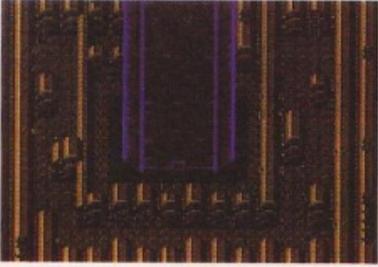
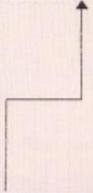
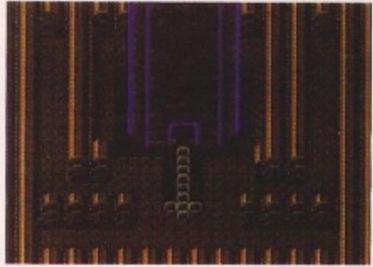
◀ケインのHPは1800。強力な通常攻撃や、ラニングブレッドなどがやっかいだ。注意して戦うようにしよう

地下遺跡

最後のダンジョンでは赤いダメージゾーンに注意しよう

ここの宝箱には優れた武器、防具が多い。銃の「げんし」、剣の「ひっさつ」「せんめつ」、鎧の「きょうい」、楯の「げんえい」などがひとつずつ手に入る。また、「てんかいげんたん」もひとつだけ入っている。これらで装備を整えて、最後の戦いに挑もう。

← B3F

← B5F

↓ B6F

↓ B7F

ついに、マ神がその姿を現す

ケインを倒し、小さな部屋に入り込んだキミをマ神が迎える。マ神はキミの正体を知っているらしい。そして、仲間にキミは人ですらないと語る。だが、仲間の信頼は崩れない。

▲この部屋でマ神が待ち受ける

◀仲間との結束は揺るぎない！

これが、本当に最後の戦いだ!

ついに、マ神との戦いが始まった。マ神のＨＰは2500と驚異的で、装甲も堅い。なるべくよい装備をそろえ、ザとゲの能力も、できるなら最大限覚えてから挑みたいところだ。また、回復アイテムはたっぷりと持てるので、じゃんじゃん使えるようにしておこう。

▲マ神の部屋での戦闘のため、背景はここだけの独特なもの。これはその側面上空

◀これがマ神だ！ 数々の特殊攻撃能力を持っているといわれるが……？

ワンポイントチェック そして、グラン大陸に訪れる未来とは？

最後に、世界の未来はキミに託される。その世界とは？ かつて、タンドはキミのことを「繁栄と混乱をもたらす者」と予言したが……。

◀タンドの予言の意味するところは？

天使と神の書

モンスターリスト

monstre

フィールドで、ダンジョンで、キミに襲いかかる、壊れた天使とゲ神の化物たち。そのデータとおもな特徴をここに記し、冒険と戦いを助けよう。

名前	属性	出現地域
天使またはゲ神の名前		出現する場所の名称
HP:	EX:	ネル:

属性は、天使ならザ神、ゲ神ならゲ神と表示。HPはヒットポイント、EXは手に入る最大経験値、ネルは手に入るお金のことです。

名前	属性	出現地域
ハブしん	ゲ神	アサシナ
HP:6	EX:10	ネル:3

ふたつの大きな目と小さい羽が特徴。単体での攻撃力は強くないが、複数で攻撃をされると序盤ではなかなかの強敵だ。

名前	属性	出現地域
ケロンしん	ゲ神	アサシナ
HP:11	EX:14	ネル:4

まるでカマキリが巨大化したような敵。その巨大なカマの威力は、序盤では苦労させられることになるだろう。

名前	属性	出現地域
ジュしん	ゲ神	アサシナ
HP:12	EX:16	ネル:5

木の化物という言い方がぴったりのゲ神。強力な腕で襲いかかってくるが、残り体力に気をつけていれば問題のない敵だ。

名前	属性	出現地域
メイメウしん	ゲ神	アサシナ

HP：15	EX：30	ネル：8

大きな斧を振りかざして攻撃をしてくる。見た目どおり序盤では強敵となるので、十分に体力がある時以外は無理して戦わない方がよい。

名前	属性	出現地域
クライしん	ゲ神	アサシナ

HP：14	EX：35	ネル：12

まさに巨大な花という容姿をしているが、その攻撃はさほど強くない。ただ、だいちのさけびを使うので要注意。よく逃走してしまう。

名前	属性	出現地域
カマンしん	ゲ神	アサシナ

HP：17	EX：38	ネル：9

やどかりが巨大化したような敵。その大きなハサミで攻撃をしてくる。攻撃力はさほど強くないが、体力が多いので気を抜くと痛い目にあう。

名前	属性	出現地域
ブルしん	ゲ神	アサシナ

HP：14	EX：20	ネル：5

ふたつの体で1体というゲ神。長い腕で両脇から攻撃してくるが、思ったほど強くはない。ただし、複数での攻撃時には注意が必要だろう。

名前	属性	出現地域
タカアしん	ゲ神	アサシナ
HP：14	EX：28	ネル：10

4本の長い足が特徴。その足の先にある爪で攻撃してくる。おにびを使ってくるので、残り体力に注意しないと死んでしまう可能性がある。

名前	属性	出現地域
ナイナイしん	ゲ神	アサシナ
HP：13	EX：25	ネル：11

大きな顔に長い尻尾が特徴。大きなアゴと尻尾で攻撃してくる。複数で現れた時には、注意して戦ったほうがいいだろう。

名前	属性	出現地域
ユウしん	ゲ神	アサシナ
HP：30	EX：30	ネル：22

異様なまでに発達した肩を持ち、そこから繰り出されるパンチ攻撃はかなりのダメージとなる。複数で出現することが多いので注意しよう。

名前	属性	出現地域
テンテンしん	ゲ神	アサシナ
HP：35	EX：40	ネル：26

とげとげしい容姿と手の鋭い爪が特徴。その爪の攻撃力は強力だ。複数で現れたら、残り体力に注意するようにしたい。

名前	属性	出現地域
ガンしん	ゲ神	アサシナ
HP：45	EX：50	ネル：28

巨大な顔に足が生えような姿で、巨大な口を開けてかみついてくる。また、おにびも使ってくるので、気を抜かないで戦うようにしよう。

名前	属性	出現地域
ハンギョしん	ゲ神	アサシナ
HP：38	EX：40	ネル：29

単体では強いとはいいがたい敵だが、複数での攻撃となると、かなりやっかいな存在だ。テンテンしんとの複数攻撃には注意しよう。

名前	属性	出現地域
ガンナしん	ゲ神	東部自治区
HP：45	EX：50	ネル：54

長い足の先で攻撃をしてくる。単体でもかなりの攻撃力を誇るが、複数での出現が多いためにかなりの強敵となるだろう。真っ先に倒そう！

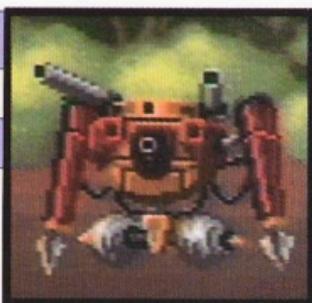
名前	属性	出現地域
キメモリしん	ゲ神	東部自治区
HP：35	EX：40	ネル：36

ドラゴンのようなこの敵は、攻撃力もかなりあるが、それよりも仲間を呼ぶことがあるので注意が必要だ。仲間を呼ばれる前に決着を！

名　前	属　性	出現地域
ジュレイしん	ゲ神	東部自治区
HP：50	EX：40	ネル：46

見た目よりも強力な攻撃をしてくるうえに、だいちのさけびを使用してくるので、注意が必要。キメモリしんとの複数攻撃は特に要注意だ。

名　前	属　性	出現地域
らせんかいてん	ザ神	ドルーク
HP：45	EX：50	ネル：56

先端の鋭い足で立ち、肩にある銃で攻撃してくる。銃の攻撃だけでなく、バーナーの能力ももっており、かなりの強敵といえる。

名　前	属　性	出現地域
ガンナれいしん	ゲ神	ドルーク
HP：52	EX：60	ネル：70

足の先端についている爪で攻撃をしてくるが、単体ではまずまずの強さ。しかし、他の敵との複合攻撃となると手早く倒した方がいいだろう。

名　前	属　性	出現地域
ガリブしん	ゲ神	ドルーク
HP：40	EX：40	ネル：62

強力なパンチで攻撃してくる。ほとんどの場合複数で出現するうえ、仲間を呼ぶことがあるので、残り体力には十分に注意しよう。

名前	属性	出現地域
さかててっこう	ザ神	天使の墓場
HP：45	EX：50	ネル：69

キャタピラと突き出た排気管が特徴。その攻撃力はかなりのものである。早めにてんしのすずを使い、動きを封じてしまおう。

名前	属性	出現地域
つらなりひくう	ザ神	天使の墓場
HP：60	EX：70	ネル：73

上空から爆弾をばらまいて攻撃してくる。爆弾の威力は予想以上の強さなので、早めに倒さないとかなりのダメージを受けることになるぞ。

名前	属性	出現地域
うたたねくどう	ザ神	天使の墓場
HP：125	EX：200	ネル：120

巨大な4足歩行メカ。てんしのすずが効かない敵なので注意が必要。下段攻撃しか効かないので、出会ったら迷わず足元を攻撃しよう！

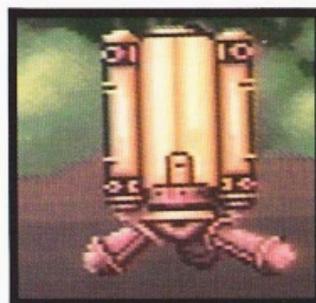
名前	属性	出現地域
ジャジャしん	ゲ神	ガラマニア
HP：60	EX：60	ネル：54

ヘビの巨大化したような敵。その体つきを生かしてかみついて攻撃してくる。複数での出現が多く、レベルが低いうちは強敵となる。

名前	属性	出現地域
トムしん	ゲ神	ガラマニア
HP：40	EX：50	ネル：47

奇妙な体つきをした敵で、攻撃力は他の敵よりは弱い。だが、いやしのてを使い体力を回復するので、複数で出現したときはまっ先に倒そう。

名前	属性	出現地域
ホウしん	ゲ神	ガラマニア
HP：75	EX：80	ネル：75

まるで鎧を着たような格好の敵。するどい爪で攻撃をしかけてくる。体力、攻撃力とも強く、かなりの苦戦が予想されるので慎重に！

名前	属性	出現地域
ばくふうかいろ	ザ神	ガラマニア
HP：65	EX：60	ネル：70

いかにも爆弾という形をした敵。攻撃力はかなりあるが、逃走する確率が高く、あと一息というところで逃げられてしまうことも多い。

人数が多い方が、経験値はお得？

ポイントチェック

この表に載っている経験値。ひとりのときは、表の値のままなのだが、ふたりだと、ひとりあたり1／1.3、3人だと1／1．2、そして4人だと1／1．3とひとり当たりの経験値は低くなるが、もらえる経験値の総量は増えていくのだ。

▲得なのか、損なのか……？

名前	属性	出現地域
しっぷうとつげき	ザ神	ガラマニア
HP：60	EX：80	ネル：81

胴体下からエアーを出して浮遊している。攻撃力も高く、まともに攻撃されたら、かなりのダメージとなるだろう。

名前	属性	出現地域
スカしん	ゲ神	西域
HP：40	EX：60	ネル：77

一見すると岩に見える敵だが、攻撃となるとトゲを出して襲ってくる。いやしのてを使うので他の敵と複数の時は早めに倒してしまおう。

名前	属性	出現地域
ハイルしん	ゲ神	西域
HP：60	EX：90	ネル：106

ひとつ目と巨大なハサミが特徴な敵。攻撃力もかなり強力だが、らいげきを使って攻撃をしてくるので、残り体力には十分気をつけよう！

名前	属性	出現地域
ぶんぶんひくう	ザ神	西域
HP：90	EX：90	ネル：95

飛行機の形をした敵。その名前とは裏腹にかなりの攻撃力を持っている。上空からの攻撃のため、すばやい攻撃が特徴だ。

名前	属性	出現地域
ズイガンしん	ゲ神	西域
HP：70	EX：80	ネル：101

強力な爪で襲いかかってくる敵。攻撃力がかなり強いので、複数で攻撃されたときは、確実に1匹ずつ倒していくようにしよう。

名前	属性	出現地域
しゅぎょくきかん	ザ神	西域
HP：65	EX：70	ネル：105

2本の足とそのつけ根にある銃で攻撃してくる。攻撃力はさほど強くないが、複数で攻撃されるとあっというまに体力がなくなるので注意。

名前	属性	出現地域
かさなりかいろ	ザ神	王都地下、ルーベル
HP：75	EX：100	ネル：106

4つの銃器を頭部に持つ敵。攻撃力にはバラつきがあるので、最初の攻撃が弱いからといって気を抜くと痛い目にあうことになるぞ！

名前	属性	出現地域
のぞきそうこう	ザ神	王都地下、ルーベル
HP：40	EX：80	ネル：89

小さい体だが、頭部に強力な武器が隠されているため、攻撃力は並み以上。体力が低いので、思ったほど強いという感じはしない。

名前	属性	出現地域
かわいかいろ	ザ神	王都地下、ルーベル

HP：60	EX：90	ネル：110

小さな羽で飛んでいる敵。巨大な頭の下についている銃での攻撃よりも、クーロンゼロの攻撃に備えて、残り体力に注意して戦おう。

名前	属性	出現地域
クオンしん	ゲ神	マナミガル峠、種の山

HP：60	EX：60	ネル：108

まるで貝のような敵。複数で現れたときは、いやしのてを使って体力をどんどん回復していくので、まず最初に倒すようにしたい。

名前	属性	出現地域
かりりんどう	ザ神	マナミガル峠、種の山

HP：80	EX：130	ネル：120

頭部の大砲が目につく敵。その姿から想像できるようにかなりの強敵である。残り体力に十分注意して戦うようにしよう。

名前	属性	出現地域
ゾルしん	ゲ神	マナミガル峠、種の山

HP：70	EX：120	ネル：118

攻撃力はかなり強力な敵。防御力も非常に高く意外と苦戦する可能性がある。複数での出現が多く、逃走する時もあるので注意が必要。

名前	属性	出現地域
バイサしん	ゲ神	マナミガル峠、種の山
HP：65	EX：110	ネル：111

強力なアゴで攻撃をしてくる。攻撃力はかなり強いうえに、複数で出現することが多いので、注意が必要である。

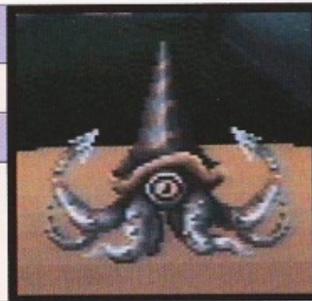
名前	属性	出現地域
ハライしん	ザ神	マナミガル峠、種の山
HP：55	EX：90	ネル：106

空中に浮遊した岩のような敵。複数で出現し、だいちのさけびを使って攻撃してくるので注意が必要。通常攻撃は強くはない。

名前	属性	出現地域
すいせいりんどう	ザ神	マナミガル峠、種の山
HP：71	EX：110	ネル：93

小さいながらもかなりの攻撃力を持つ。しかし、防御力はそれほど高くなく、比較的倒しやすい敵だ。ただし、複数での出現には要注意。

名前	属性	出現地域
ソゲしん	ゲ神	疫病船
HP：80	EX：130	ネル：121

イカの巨大化した生物。通常の攻撃も防御力もさほど高くはないので、らくに勝てるだろう。ただし、複数で出てきた場合は注意すること。

名前	属性	出現地域
センカしん	ゲ神	疫病船

HP：90	EX：130	ネル：140

S字型の体を示す、カマ状の腕による攻撃は非常に強力である。さらに、ばくえんじんも使ってくるので、体力をチェックするように。

名前	属性	出現地域
ユビしん	ゲ神	疫病船

HP：105	EX：140	ネル：124

魔法使いという感じの敵。攻撃力は意外と低いし、それほど強力な攻撃もしてこないので、出会ったらさっさと倒してしまおう！

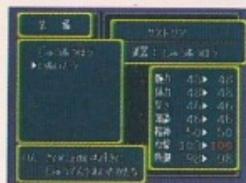
名前	属性	出現地域
ガラランしん	ゲ神	疫病船

HP：75	EX：150	ネル：112

うみへびが巨大化したような敵。攻撃力はかなりのものだが、体力が少ないので、一点集中攻撃をすれば簡単に撃破できるぞ！

銃と剣、どちらでの武器で戦う？

ポイントチェック

この世界には、銃と剣というふたつの系統の武器がある。銃系の武器は、うまく当たれば敵に高いダメージを与えられるが、当たりそこねて十分なダメージを与えられないことも多い。一方、剣系の武器は、一定のダメージを確実に与えるぞ。

▲銃と剣のどちらを装備？

名前	属性	出現地域
マバードしん	ゲ神	マナミガル
HP：120	EX：130	ネル：198

空中から巨大な爪で攻撃してくる。その攻撃力は強大で、パーティーがひとりの時には残り体力に注意しないと、かなり危険な相手。

名前	属性	出現地域
ザビガロしん	ゲ神	マナミガル
HP：95	EX：160	ネル：220

この地区に出現する敵にしては、攻撃力、防御力ともに低い。ただし、複数での出現は、残り体力に気をつけて戦うようにしよう。

名前	属性	出現地域
アイヤイしん	ゲ神	ジュザリア
HP：125	EX：170	ネル：241

大きな腕のカマで攻撃してくる。攻撃力はこの地域では並程度。しかし、複数で出現するので注意が必要だ。空中にも出現する。

ほとんどの天使には鈴が効果的!

東部自治区で事件を解決したあと手に入るてんしのすず。これは戦闘中に使うとすべての天使の動きを一定時間止めてくれるという優れもの。これを使えば、天使なんか怖くない（？）。ただし、壊れた天使など、ボスには通じないので注意。

▲天使の動きが完全に止まる

名前	属性	出現地域
ビラカしん	ゲ神	ジュザリア
HP：135	EX：170	ネル：238

空中浮遊した魔術師とでもいうような格好だが、通常の攻撃力もそこそこある。また、ばくえんじんを使って攻撃してくるので要注意。

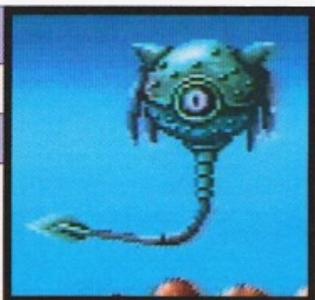
名前	属性	出現地域
そうはりんどう	ザ神	ジュザリア
HP：85	EX：190	ネル：252

攻撃力はかなり強力だが、防御力が低めなので、一点集中で突破できる。クーロンゼロを使ってくるので、注意して攻撃しよう。

名前	属性	出現地域
ガジーラしん	ゲ神	ジュザリア
HP：110	EX：200	ネル：230

攻撃力、防御力とも恐れるほど強くはない。普通に経験を積んできたのならば簡単に撃破できるだろう。複数出現の時は確実に倒すこと。

名前	属性	出現地域
ミイルしん	ゲ神	マナミガル　ゲの山
HP：120	EX：190	ネル：279

球の形をした頭部からのびる、長い尻尾の攻撃力よりも、仲間を呼ぶことの方がやっかい。囲まれるまえに倒そう。

名前	属性	出現地域
オビラしん	ゲ神	マナミガル　ゲの山
HP：95	EX：200	ネル：272

通常攻撃力はそれほど恐くはないが、だいちのいかり、だいちのさけび、とふたつの能力を使用してくるので、注意したほうがいいだろう。

名前	属性	出現地域
ハライれいしん	ゲ神	マナミガル　ゲの山
HP：115	EX：200	ネル：228

攻撃力、防御力ともそんなに強くはない。だが、他の敵と一緒に出現し、いやしのてを使って体力を回復させてしまう。まず最初に倒そう。

名前	属性	出現地域
ハイカゲしん	ゲ神	マナミガル　ゲの山
HP：120	EX：230	ネル：337

手に持った斧で攻撃してくる。攻撃力、防御力ともかなりの強さだ。ハライれいしんといっしょに出現することが多い。

名前	属性	出現地域
キメモリれいしん	ゲ神	マナミガル　ゲの山
HP：165	EX：240	ネル：331

こうりつぶて、いてつくこえ、といった特殊攻撃を使ってくる。これは、かなりのダメージを受けてしまうので、残り体力には要注意だ。

名前	属性	出現地域
フジカしん	ゲ神	マナミガル　ゲの山
HP：400	EX：560	ネル：480

その巨大な体つきのとおり、攻撃力、防御力ともにかなりのもの。また体力が多いので、確実に攻撃をして、体力をどんどん奪っていこう！

名前	属性	出現地域
プワカしん	ゲ神	緑の海
HP：165	EX：230	ネル：354

なんとも奇妙な格好をしている敵。単体での攻撃力はあまり強くないが、複数での出現が多くやっかい。囲まれたら確実に1匹ずつ倒そう。

名前	属性	出現地域
クウラしん	ゲ神	緑の海
HP：180	EX：260	ネル：372

大きな翼と長い尻尾が目印。攻撃力はこの地区では標準的なものだが、らいげきを使っての攻撃にはかなりの注意が必要だ。

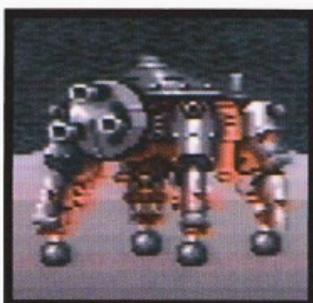
名前	属性	出現地域
ドウドルしん	ゲ神	緑の海
HP：155	EX：250	ネル：354

手に持ったこん棒で襲ってくる。見た目どおりに強力な攻撃力の持ち主。あっというまに体力を奪われることもあるので、戦いは慎重に。

名前	属性	出現地域
しんこうてっこう	ザ神	緑の海
HP：145	EX：270	ネル：384

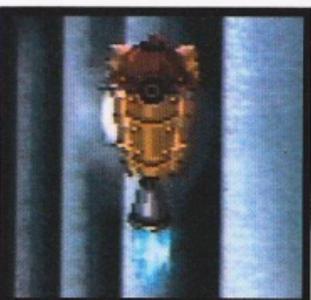
ドラム缶にキャタピラがついたような敵だが、攻撃力は高い。複数で出現するので、てんしのすずを使い、動きを封じ込めてから戦いたい。

名前	属性	出現地域
まわりひくう	ザ神	旧王都　墜落船内
HP：135	EX：220	ネル：308

たいていの場合、他の敵と複数で出現する。ちゆを仲間に使ってくるので、現れたら早めに倒しておくようにしよう。

名前	属性	出現地域
わすれきかん	ザ神	旧王都　墜落船内
HP：150	EX：260	ネル：411

頭部にある３つの機銃で攻撃してくる。攻撃力もさることながら、かなりの防御力をもっているので、確実に攻撃できる方法で倒そう。

名前	属性	出現地域
もやしひくう	ザ神	旧王都　墜落船内
HP：170	EX：280	ネル：462

ラニングブレッドを使って攻撃してくるが、これは全員がダメージを受けてしまうので、それぞれの体力には十分気をつけておこう。

名前	属性	出現地域
くりかえしじゅうじ	ザ神	旧王都　墜落船内
HP：200	EX：260	ネル：415

プラネタリウム機械に似た敵。グラビティを使って攻撃してくるが、他の敵と複数で出現するので、倒す順番をよく考えて戦おう。

名前	属性	出現地域
くもりりんどう	ザ神	ニクラ
HP：130	EX：340	ネル：554

攻撃力、防御力とも、出現地域では平均的な強さを誇っているが、やはり他の敵との複合攻撃には注意が必要である。

名前	属性	出現地域
メヘルしん	ゲ神	ニクラ
HP：160	EX：280	ネル：440

通常の攻撃はさほど強くはないが、複合攻撃で襲われた時は注意しよう。とくに特殊攻撃では残り体力に注意しよう。

ザ神とゲ神の抵抗力の違いに注意

ポイントチェック

能力を使って攻撃するとき、ゲの能力だとゲ神への効果は低めだし、ザの能力はザの天使に効果が薄い。それを知らないとけっこう損をしてしまうことも？　具体的には、114ページ以降の各々の神の能力を見てチェックしよう。

▲なるべく違う属性で攻撃を

名　前	属性	出現地域
ギガンデしん	ゲ神	ニクラ
HP：170	EX：340	ネル：570

攻撃力が多少高いので、他の敵との複合で現れたりした場合は、さっさと倒してしまうようにしよう。

名　前	属性	出現地域
マインザしん	ゲ神	ニクラ
HP：180	EX：310	ネル：546

思ったほどの攻撃力はないにせよ、やはり集団で襲われるとかなりのダメージにつながりかねない。早めに対処するようにしよう。

名　前	属性	出現地域
しょうどひくう	ザ神	ニクラ
HP：220	EX：290	ネル：456

その名前のとおり、攻撃力はかなりのものである。単体でもやっかいな存在なので、複数で出現した場合は残り体力に十分注意しよう。

名　前	属性	出現地域
モノアしん	ゲ神	ニクラ
HP：180	EX：300	ネル：460

攻撃力、防御力とも並みではあるが、体力がかなりあるので、確実に一点集中で倒してしまおう。残り体力には十分注意すること。

名前	属性	出現地域
ばくねつかいろ	ザ神	ニクラ

HP：135	EX：360	ネル：461

体力は少ないものの、攻撃力はかなりのもの。集団で襲ってくるので、早めに倒すか、てんしのすずを使い動きを封じ込めてしまおう。

名前	属性	出現地域
なぐりとつげき	ザ神	鬼鈷の洞窟

HP：150	EX：340	ネル：575

名前がしめすとおりの、まるで突撃してくるような攻撃には注意が必要だ。防御力も高く、とにかくてんしのすずで動きを止めてしまおう。

名前	属性	出現地域
まもりりんどう	ザ神	鬼鈷の洞窟

HP：125	EX：370	ネル：543

攻撃力、防御力とも優れた敵で、ダメージを受けたらかなりの痛手となる。そのわりに体力が少ないので、一点集中で撃破しよう。

ゲ神の化物はもとは人間だった？

ポイントチェック

ゲの洗礼に失敗すると化物になるらしいし、ドネアはタンドのせいでゲ神にされてしまった。さらに、目に見えないほど小さなゲ神は、相手に取り憑きゲ神にさせることもできるらしい。もしかして、ゲ神の化物ももとは人間なのかも？

▲あるいはもとは動物かも？

名前	属性	出現地域
くろどうじ1	——	鬼鈷の洞窟
HP：180	EX：380	ネル：400

黒童子は、ほとんど複数で取り囲むように出現する。攻撃力も高く、体力もあるので、味方の体力を気にしながら確実に倒すようにしよう。

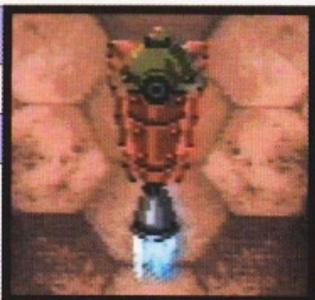
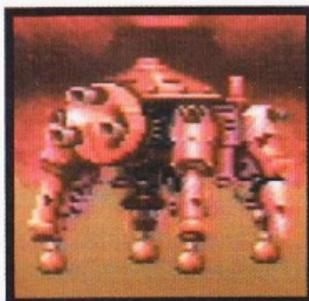
名前	属性	出現地域
しずかそうかん	ザ神	鬼鈷の洞窟
HP：200	EX：400	ネル：826

その姿から想像できるとおり、攻撃力はかなりの強さを誇っている。さらに体力も多いので、確実に攻撃を加えて倒すようにしよう。

名前	属性	出現地域
くろどうじ1	——	地下遺跡
HP：180	EX：380	ネル：400

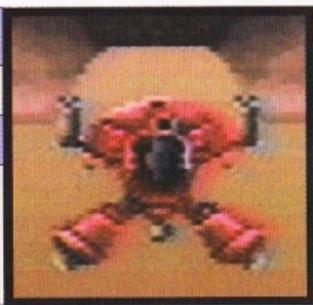
鬼鈷の洞窟で現れるものと同じ。とってくる戦法も変わりないが、こちらでの戦闘の方がハードに感じられるのは、強敵が多いせいか……？

名前	属性	出現地域
しゃくねつひくう	ザ神	地下遺跡
HP：225	EX：520	ネル：522

攻撃力、防御力ともに強力なうえ、体力もかなり多い。回りを囲むように出現するので、無理をせずに体力を回復しつつ戦うようにしよう。

名前	属性	出現地域
さんぽうきかん	ザ神	地下遺跡
HP：150	EX：510	ネル：681

強力な銃器で武装した敵。複数で囲むように出現し、ラニングブレッドを使用して体力を奪い取る。残り体力には十分注意しよう。

名前	属性	出現地域
みまわりそうこう	ザ神	地下遺跡
HP：140	EX：270	ネル：590

小さいうえにすばしっこい敵なので、あまり防御力は大きくない。ただし、攻撃力もそこそこあるので、戦いは慎重に。

名前	属性	出現地域
れっぷうとつげき	ザ神	地下遺跡
HP：160	EX：440	ネル：636

腕の大型銃で攻撃をしてくる。前後左右と複数で囲むように出現するので、迷わずてんしのすずで動きを止めてから攻撃に移ろう。

名前	属性	出現地域
くろどうじ2	──	地下遺跡
HP：220	EX：540	ネル：650

いままで出てきた黒童子とは違う体つきをしているが、攻撃方法などはほとんど変わりはない。体力に気をつけながら確実に倒すように。

町にういたら店を訪ねよう

▶店マークの見極めがかんじんなポイント

はじめて訪れた町。そこではまず体を休め、装備を整えたいと思うだろう。そのためには、町のあちこちにある各種のお店のマークを覚えておくと便利だ。では、その見方を簡単に紹介しておこう。

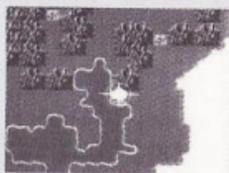
まず、町にあるマークは次のみっつ。よろず屋、酒場、そして宿屋だ。まず、よろず屋の中には、武器屋と道具屋のいずれか、または両方がある。武器屋では122ページからの武器・防具の一覧にて紹介されている武器と防具の多くが、また道具屋では120ページから紹介している道具一覧に載っているアイテムの多くが売られている。ただし、町によって、その品揃えは大きくことなる。ついで、酒場ではいろいろな情報を聞くことができる。また、さまざまなイベントが発生することもある重要ポイントだ。最後は宿屋だ。情報収集にも便利だが、お金を払って泊まり、体力やステータス異常の回復をはかるＲＰＧには欠かせないポイントだ。

◀この建物についている巾着のようなマークがよろず屋をしめす

▲このポットにも見えるマークは、酒場を現すマーク。一度は立ち寄ってみよう

▲ベッドがマークという、わかりやすいのは、もちろん宿屋のマークだ

能力アイテムリスト

データ&リスト

capacit

ザ神とゲ神の能力から、武器・防具、アイテムなど。グラン大陸の冒険に必要不可欠な情報を一覧表にして、分かりやすく紹介しよう。

ゲの神の能力

ゲ神の信者は、自然とともに生活をしているような人々である。ゲ神のもたらす特殊能力は、自然界に起こる現象を自由自在に使いこなせるような、そんな能力である。ゲ神の守護は、生物的な補助なのである。

▲これがゲの神の本尊。この前で儀式が行われる。

攻撃能力　戦闘時に相手を攻撃する能力

能力名	消費量	攻撃対象	対ザ神強さ	対ゲ神強さ
おにび	14	単体	17	15
ばくえんじん	38	単体	44	40
だいちのさけび	23	単体	26	17
だいちのいかり	53	単体	60	30
らいげき	45	単体	50	25
らいじんげき	98	全体	75	42
こおりつぶて	25	単体	23	21
いてつくこえ	53	前方	54	50
さばきのひかり	102	単体	94	84
こくうのなげき	120	全体	120	80

変化能力　戦闘時に敵の状態を変化させる能力

能力名	消費量	対象	変化内容	確率(%)
たむけのはな	45	単体	死亡	20
のろい	38	単体	石化	40
じゅばく	27	単体	麻痺	50
さいみんのかふん	23	単体	睡眠	50
まよいのうた	18	単体	混乱	40
ふういん	17	単体	能力封印	40
ふしょく	20	単体	毒	70

復調能力　変化した味方の状態を回復させる能力

能力名	消費量	対象	復調内容	使用可能場所
いのちのひかり	90	単体	死亡	どこでも
のろいがえし	41	単体	石化	戦闘時
じゅばくやぶり	18	単体	麻痺	戦闘時
めざめのしずく	18	単体	睡眠	戦闘時
みきわめ	14	単体	混乱	戦闘時
ふういんがえし	14	単体	能力封印	戦闘時
げどくのしずく	9	単体	毒	どこでも

補助能力（ほじょのうりょく）

戦闘時に敵か味方ひとりのステータスを変化させる能力

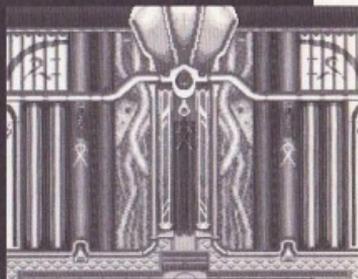
能力名	消費力	対象	変化するステータス
きりょくでんじゅ	38	味方	攻撃力
ゲのまもり	38	味方	防御力
ゲのあゆみ	31	味方	すばやさ
ただしきことば	18	味方	知識
ゲのこころ	18	味方	精神力
だつりょく	35	敵	攻撃力
むきりょく	35	敵	防御力
ぬかるみ	26	敵	すばやさ
いつわりのことば	15	敵	知識
ぜつぼうのなげき	15	敵	精神力

回復能力（かいふくのうりょく）

味方のＨＰを回復する能力

能力名	消費量	対象	回復量
いやしのて	16	単体	30
いやしのこえ	32	単体	100
いやしのこころ	66	単体	300
おおいなるて	26	全体	30
おおいなるこえ	48	全体	100
おおいなるこころ	88	全体	300

ザの神の能力

いつからか自動機械をザ神と崇めて生活している人々がいる。彼らは機械との調和世界を作り上げ、それらから得られる特殊な能力を自在に操る。まさに機械からの恩恵といえるだろう。

▲ザの神の神殿。この神殿の前で儀式がおこなわれる

攻撃能力　戦闘時に相手を攻撃する能力

能力名	消費量	攻撃対象	対ザ神強さ	対ゲ神強さ
バーナー	15	単体	16	18
ビーム	42	単体	39	47
クラック	28	前方	25	27
フレイム	78	全体	55	60
フリーザ	20	単体	17	25
クーロンゼロ	47	前方	36	58
グラビティ	39	単体	30	40
ラニングブレッド	80	前方	48	76
プラズマウェーブ	88	単体	58	94
ノヴァ	112	前方	110	150

変化能力　戦闘時に敵の状態を変化させる能力

能力名	消費量	対象	変化内容	確率(%)
てんしのさばき	45	単体	死亡	25
さいぼうへんかん	38	単体	石化	45
パラライザー	27	単体	麻痺	35
すいみんガス	23	単体	睡眠	45
ホログラフ	18	単体	混乱	35
てんしのささやき	17	単体	能力封印	35
ポイズンガス	20	単体	毒	75

復調能力　変化した味方の状態を回復させる能力

能力名	消費量	対象	復調内容	使用可能場所
てんしのきせき	90	単体	死亡	どこでも
さいぼうかっせい	41	単体	石化	戦闘時
しんけいかっせい	18	単体	麻痺	戦闘時
ウェイカー	18	単体	睡眠	戦闘時
セーブマインド	14	単体	混乱	戦闘時
ちんもくかいじょ	14	単体	能力封印	戦闘時
デポイズン	9	単体	毒	どこでも

補助能力　戦闘時に敵か味方ひとりのステータスを変化させる能力

能力名	消費力	対象	変化するステータス
てんしのてつわん	38	味方	攻撃力
こうしつか	38	味方	防御力
てんしのはばたき	31	味方	すばやさ
てんしのえいち	18	味方	知識
てんしのみちびき	18	味方	精神力
てんしのさえぎり	35	敵	攻撃力
そうこうはかい	35	敵	防御力
てんしのいましめ	26	敵	すばやさ
ぼうきゃく	15	敵	知識
てんしのまどわし	15	敵	精神力

回復能力　味方のＨＰを回復する能力

能力名	消費量	対象	回復量
かいふく	16	単体	30
ちゆ	32	単体	100
ふっかつ	66	単体	300
てんしのいやし	26	全体	30
てんしのまもり	48	全体	100
てんしのちから	88	全体	300

道具一覧

ここでは、冒険の途中で手に入るさまざまな道具をまとめてみた。道具の中には、店で買うことのできるもの、倒したモンスターが落としていくもの、イベントの結果手に入れることができるものなどさまざま。

名前	種別	場所	対象	効果
ちげんたん	回復	どこでも	味方1人	味方1人の体力が20回復する
すいげんたん	回復	どこでも	味方1人	味方1人の体力が50回復する
かげんたん	回復	どこでも	味方1人	味方1人の体力が100回復する
ふうげんたん	回復	どこでも	味方1人	味方1人の体力が300回復する
てんかいげんたん	回復	どこでも	味方1人	味方1人の体力が999回復する
ちょうすいげん	回復	どこでも	味方全員	味方全員の体力が50回復する
ちょうかげん	回復	どこでも	味方全員	味方全員の体力が100回復する
ちょうふうげん	回復	どこでも	味方全員	味方全員の体力が300回復する
ちょうてんげん	回復	どこでも	味方全員	味方全員の体力が999回復する
きゅうせいしょ	回復	どこでも	味方1人	味方1人の石が40回復する
せいしょ	回復	どこでも	味方1人	味方1人の石が100回復する
しんせいしょ	回復	どこでも	味方1人	味方1人の石が300回復する
しょうきょうてん	回復	どこでも	味方1人	味方1人のスピリットが40回復する
きょうてん	回復	どこでも	味方1人	味方1人のスピリットが100回復する
だいきょうてん	回復	どこでも	味方1人	味方1人のスピリットが300回復する
そせいたん	復調	どこでも	味方1人	死んだ味方を生き返らせる
なんかたん	復調	戦闘中	味方1人	石化した味方を元に戻す
ゆうわたん	復調	戦闘中	味方1人	麻痺した味方を元に戻す
かくせいたん	復調	戦闘中	味方1人	寝ている味方の目を覚まさせる
ちんせいたん	復調	戦闘中	味方1人	混乱した味方を正気に戻す
めいかいたん	復調	戦闘中	味方1人	沈黙した味方を元に戻す
げどくたん	復調	どこでも	味方1人	毒性の効果をなくす
ぜんかいたん	復調	どこでも	味方1人	すべての異常を治す
いちげきたん	変化	戦闘中	敵1人	相手を死へと導く

こうして手に入れたアイテムの多くは、道具コマンドで使用することができる。なお、表の場所という項は、そのアイテムを使用できる場所の条件だ。また、対象の項が記されていないものはイベントアイテムであり、持っていると自動的に特定のイベントが始まるが、使用はできない。

名前	種別	場所	対象	効果
せきかたん	変化	戦闘中	敵1人	相手を石に変える
まひたん	変化	戦闘中	敵1人	相手を麻痺させる
すいみんたん	変化	戦闘中	敵1人	相手の思考を停止させ動きを止める
げんわくたん	変化	戦闘中	敵1人	判断力低下　敵の判断を狂わせる
もくさつたん	変化	戦闘中	敵1人	相手の能力を封じる
もうどくたん	変化	戦闘中	敵1人	毒性効果を相手に与える
わんぞうたん	補助	戦闘中	味方1人	戦闘での味方の攻撃力を上げる
そくぞうたん	補助	戦闘中	味方1人	戦闘での味方の早さを上げる
たいぞうたん	補助	戦闘中	味方1人	戦闘での味方の防御力を上げる
ちきぞうたん	補助	戦闘中	味方1人	戦闘での味方の知識を高める
せいぞうたん	補助	戦闘中	味方1人	戦闘での味方の精神を高める
わんげんたん	補助	戦闘中	敵1人	戦闘での相手の攻撃力を下げる
そくげんたん	補助	戦闘中	敵1人	戦闘での相手の早さを下げる
たいげんたん	補助	戦闘中	敵1人	戦闘での相手の防御力を下げる
ちきげんたん	補助	戦闘中	敵1人	戦闘での相手の知識を下げる
せいげんたん	補助	戦闘中	敵1人	戦闘での相手の精神を下げる
だいちのじゅふ	じゅふ	戦闘中	敵1方向	戦闘で使うとゲの力を得られる
らいじんのじゅふ	じゅふ	戦闘中	敵4方向	戦闘で使うとゲの力を得られる
ひかりのじゅふ	じゅふ	戦闘中	敵1方向	戦闘で使うとゲの力を得られる
なげきのじゅふ	じゅふ	戦闘中	敵4方向	戦闘で使うとゲの力を得られる
グラビティカード	カード	戦闘中	敵1方向	戦闘で使うとザの力を得られる
ラニングカード	カード	戦闘中	敵1方向	戦闘で使うとザの力を得られる
プラズマカード	カード	戦闘中	敵1方向	戦闘で使うとザの力を得られる
ノヴァカード	カード	戦闘中	敵4方向	戦闘で使うとザの力を得られる
しょうれいせき	アイテム	どこでも	味方1人	ザの力が得られる
てんしのすず	アイテム	戦闘中	敵全部	一定時間天使の動きを止める
しょうれいぎょく	アイテム	不使用	—	召霊石でできた丸い玉
たね	アイテム	不使用	—	寒さに強い種
ほられのはな	アイテム	不使用	—	高価な香辛料

武器・防具一覧

ここにあげる武器・防具は店で買える物と途中で手に入る物があります。装備できる人物は、主人公→ＰＣ　ミケーネ→ミケ　以外はすべて名前の頭文字で表しています。効果の項目も変化パラメータの頭文字です。

名前	属性	効果	装備
たんぱつじゅう	銃	攻＋1	ガ・イ以外
じどうじゅう	銃	攻＋3	ガ・イ以外
おおがたじゅう	銃	攻＋6	ガ・イ以外
さんだんじゅう＊	銃	攻＋9	フ・ゼ・リ・カ・バ
ばくれつじゅう	銃	攻＋12	ガ・イ以外
そげきじゅう	銃	攻＋18	ガ・イ以外
かかえきじゅう	銃	攻＋21	ガ・イ以外
ぼうだんきじゅう	銃	攻＋24　防＋3	ミケ・ア・ロ・ミ・ク
かいてんきじゅう	銃	攻＋30	ガ・イ以外
はんしゃきじゅう	銃	攻＋33	ガ・イ以外
とうけつほう＊	銃	攻＋35　早＋4	フ・ゼ・リ・カ・バ
じゅうあつほう	銃	攻＋55	ガ・イ以外
こうそうほう	銃	攻＋70　防＋4	ＰＣ・ガ・イ以外
くどうごろし＊	銃	攻＋22　防＋2	フ・ゼ・リ・カ・バ
えんりゅう	銃	攻＋25　早＋2	ミケ・ア・ロ・ミ・ク
かりゅう	銃	攻＋28	ガ・イ以外
せんめつ	銃	攻＋38	ミケ・ア・ロ・ミ・ク
せいおん	銃	攻＋45	ガ・イ以外
あんこく	銃	攻＋50　防＋5	ミケ・ア・ロ・ミ・ク
げんし	銃	攻＋80	ガ・イ以外
たんけん	剣	攻＋2	ＰＣ・ガ・イ・バ

後ろに＊印のある武器は、前方の敵全部に対して攻撃できます

名前	属性	効果	装備
せいどうけん	剣	攻+4	PC・ガ・イ・バ
ちょうけん	剣	攻+7	PC・ガ・イ・バ
いこくけん	剣	攻+10	PC・ガ・イ・バ
ざんばけん	剣	攻+13 防+1	PC
てんけつけん	剣	攻+14	PC・ガ・イ・バ
しんくうけん	剣	攻+16 早+2	PC・バ
こがたな	剣	攻+19	PC・ガ・イ・バ
ぐんとう	剣	攻+28	全員
せいりゅうとう	剣	攻+31	PC・ガ・イ・バ
しかけがたな	剣	攻+34	PC・ガ・イ・バ
りょうばとう	剣	攻+37	PC・ガ・イ・バ
いあいとう	剣	攻+52	PC・ガ・イ・バ
げきしんとう	剣	攻+60 防+6	ガ・イ
かたくだき	剣（沈黙）	攻+16 防+2 早+1	PC
しのび	剣（麻痺）	攻+19 防+3 早+2	PC
とうこうしらず	剣	攻+29 早+4	PC・ガ・イ・バ
みほむら	剣（眠り）	攻+43	PC・ガ・イ・バ
ふぶき	剣（混乱）	攻+65 防+4	ガ・イ
ひっさつ	剣（毒）	攻+85	PC・ガ・イ・バ
おにこ	剣	攻+100	PC
ぬののふく	鎧	防+1	全員
くさりきこみ	鎧	防+3	全員
せいどうきこみ	鎧	防+5	全員
しんてつそうこう	鎧	防+8	全員
はくぎんそうこう	鎧	防+12	全員
こがねよろい	鎧	防+18	全員
じひびきよろい	鎧	防+19	全員
りんかっちゅう	鎧	防+28	ガ・イ・バ
かがみかっちゅう	鎧	防+30	PC・ガ・イ以外
きょうい	鎧	防+35	PC

名前	属性	効果	装備
ぬのぼうし	兜	防+1	全員
きちょうがさ	兜	防+2	全員
やすでがさ	兜	防+3　知+2	PC・ガ・イ以外
きみょうなめん	兜	防+4	全員
きしんのめん	兜	防+6　早+3	ガ・イ・バ
はじゃのめん	兜	防+9	全員
かぜのかぶと	兜	防+11	全員
だいちのかぶと	兜	防+15　早+4	ガ・イ・バ
てんちのかぶと	兜	防+16　早+4	PC・ガ・イ以外
せんりつ	兜	防+20 知+4 精+4	PC
かわまもり	盾	防+1	全員
てっこうまもり	盾	防+2	PC・ミク・ア・ロ・ミ・ク・ガ・イ
きょうめんだて	盾	防+6　早+2	フ・ゼ・リ・カ・バ
ぎんこうだて	盾	防+6	PC・ミケ・ア・ロ・ミ・ク・ガ・イ
おうごんだて	盾	防+9	フ・ゼ・リ・カ・バ
こんごうたて	盾	防+11	全員
ぎょりんだて	盾	防+14　早+4	フ・ゼ・リ・カ・バ
ひろきかべ	盾	防+16	PC・ミケ・ア・ロ・ミ・ク・ガ・イ
びゃくやだて	盾	防+20	全員
げんえい	盾	防+25	PC
かいなおおい	腕輪	攻+1	全員
かねばりてぶくろ	手袋	攻+2	全員
ぎょりんてぶくろ	手袋	攻+3	PC・ミケ・ア・ロ・ミ・ク・ガ・イ
はがねのこて	こて	攻+4　防+2	全員
おうごんこて	こて	攻+7　防+3	全員
かわのくつ	靴	早+2	全員
はがねのくつ	靴	早+3	全員
けもののあゆみ	歩み	早+5　防+1	フ・ゼ・リ・カ・バ
ひとのあゆみ	歩み	早+8　防+3	全員
ひかりのあゆみ	歩み	早+8　防+5	全員

グラン大陸秘史

設定資料集

croquis

グラン世界のイメージをさらに広げる設定資料から、参考デザイン、ラフスケッチまでを一挙公開。さらに、巻末には、改変前後を対比できる年表つき。

グラン大陸秘史

設定資料集

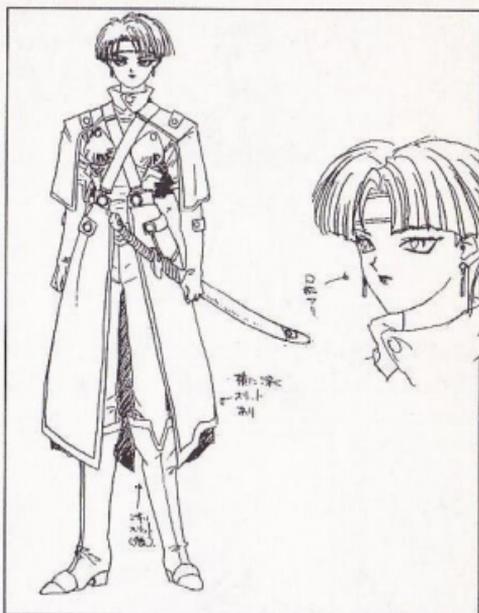
グランヒストリアには、ついに語られることのなかった数々の設定が存在する。使われなかったものを含め、その一部をここに紹介しよう。
デザインワーク：福地仁、森木靖泰

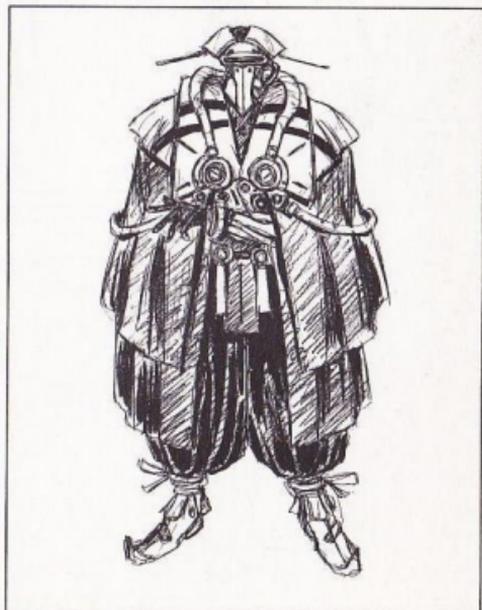
キャラクター設定1

▲トールのラフイメージ。狩人をイメージしたものか。このころ、グランヒストリアはライブといわれていた

▼王となった主人公の設定。右手に持った杖や、冠というより帽子のようなものを身につけている

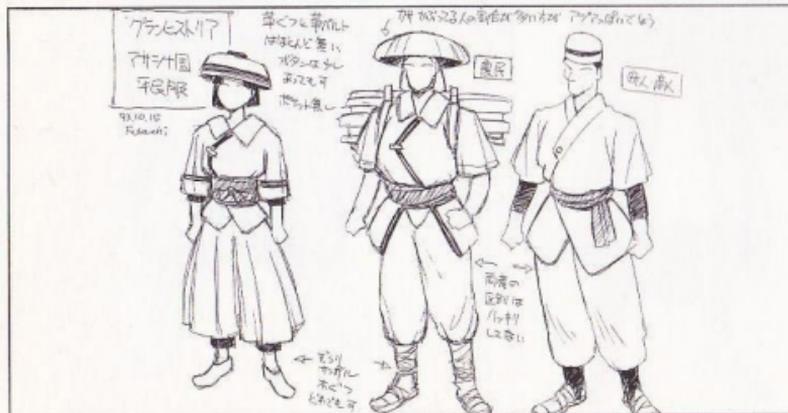
キャラクター設定 2

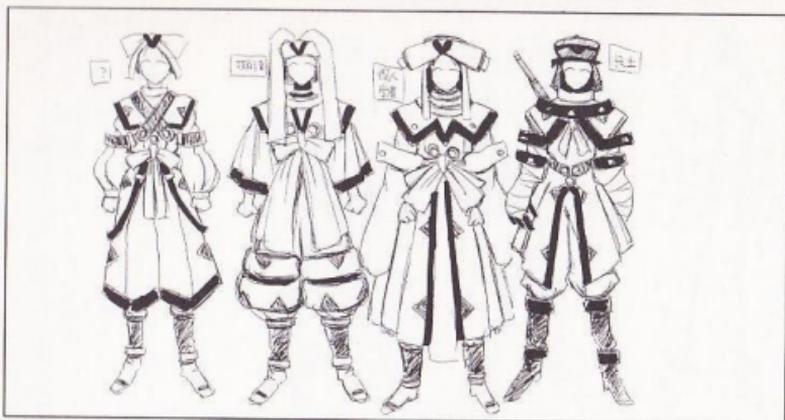
▲邪道盗賊衆の頭領としてのガイナスター

▲妖艶なるゼノビアのキャラクター設定

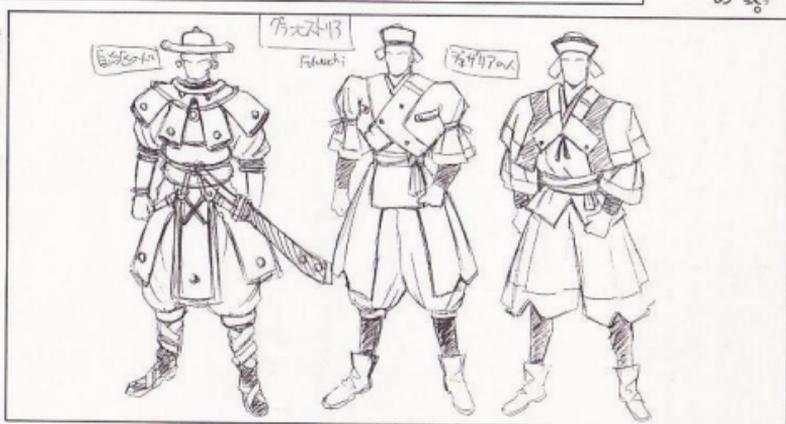
▲ガラマニア王としてのガイナスターの扮装

▲カイザーとしてデザイン。イメージはタンドに継承

キャラクター設定 3

◀アサシナの服装その1。左から、成人王族（ただし、成人した王族は大抵軍人）、一般兵士、成人前の王族の服装。これらの服装の色としては、白と青を基調にしたものが選ばれている

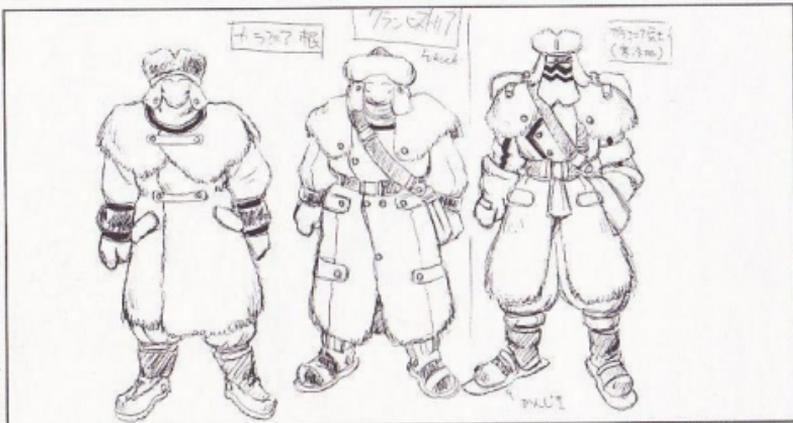
▶アサシナの服装その2。左から、執政官などの文官、将校などの武官、そして軍人の中の文官。武官が、右腰にピストルを装備しているのが、グラン世界の雰囲気をよく現している

◀アサシナの服装その3。村人や町人といった風情。左から、女性、農民、町人(商人)。農民と町人の区別はあまりない。また、足元は草履や、サンダル、木靴などで革靴はほとんどない。

キャラクター設定 4

◀女性しか王宮に立ち入れないマナミガルの服装。どれも、女性用と思われる。左端は不明だが、あとは技術者、役人または学者、そして一般兵士。兵士は、背中に銃を背負っているらしい

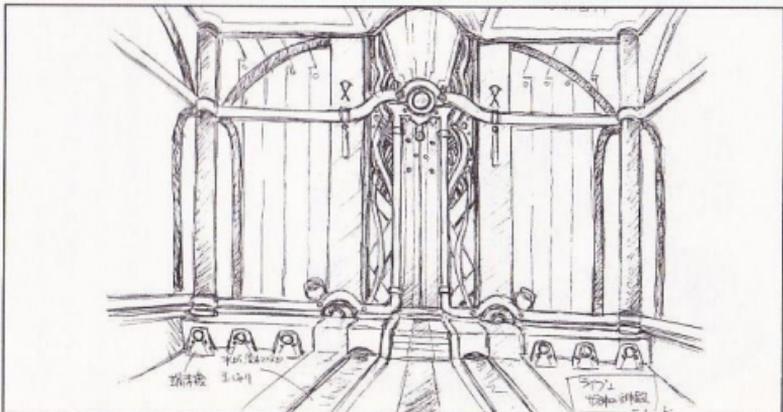
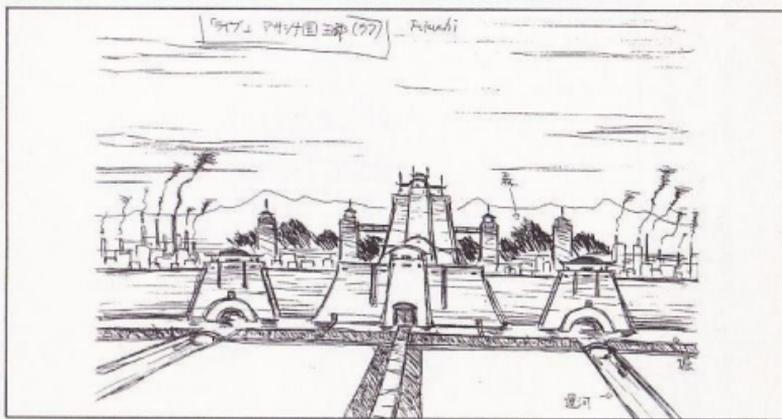
◀左端は自治区の人々となっているが、どうやら豪族の服装の原案らしい。その右のふたりは、ともにジュザリアの服装だが、具体的な職業などは不明。中央が武官で、右端が文官であろうか?

◀アサシナの服装その4。垢抜けた、王都の人々の服装。左から、婦人、商人、市民となっているが、いずれも比較的裕福な階級の服であろう。上流の人は上着を着ているとの注意書きも見られる

キャラクター設定 5

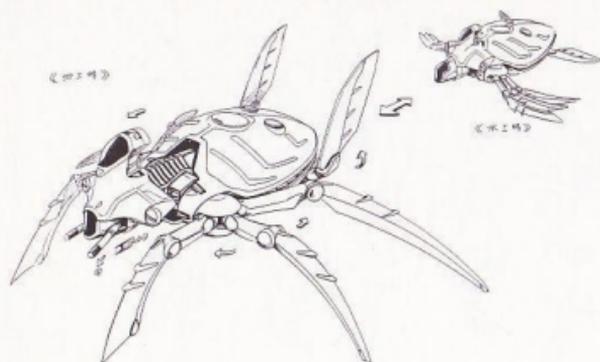
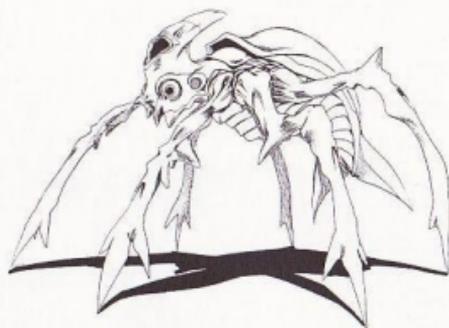
◀ガラマニアの服装その1。左から、文官、将校、一般兵士。寒い国らしく、コート状の服となっており、将校服にはボアも見られる。また、兵士は左の腰に、銃らしきものを装備している

▶ガラマニアの服装その2。左の2体は一般市民。兵が、足元に履いているのはかんじきである。また、面布にはガラマニアの紋章が入っている

◀邪道盗賊衆の設定。左は騎馬をしない者、右は騎馬をするものだが、頭のゴーグル以外基本は同じ。また、どことなくガラマニアの一般兵の服を連想させるデザインになっている。

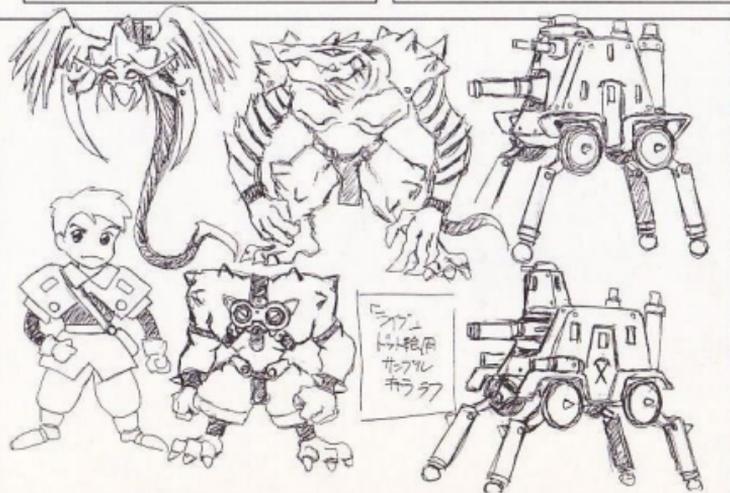
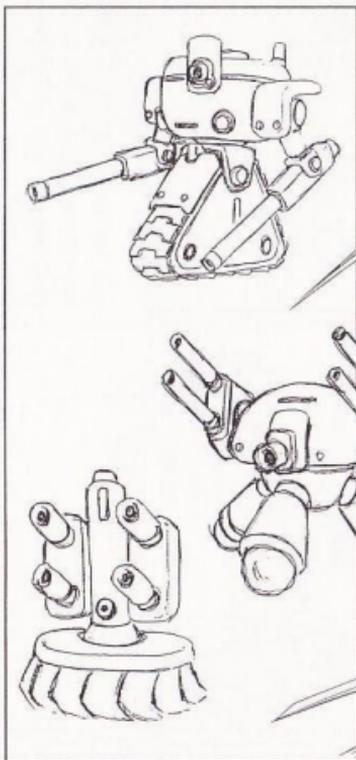
◀自治区の人々となっているが、ケミヌやヘンダライといった村の異形の住民。あるいは、体の一部を機械にかえているのかも知れないが、これだけでは判別できない

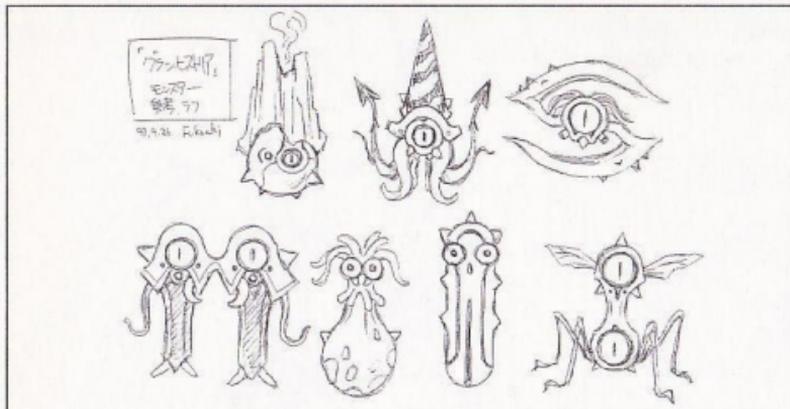
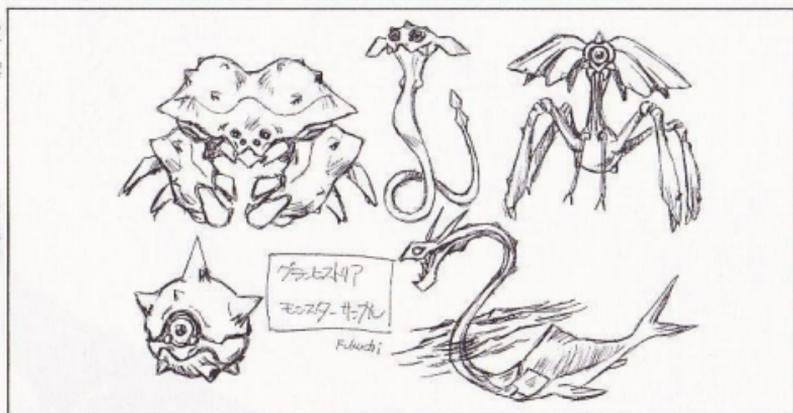
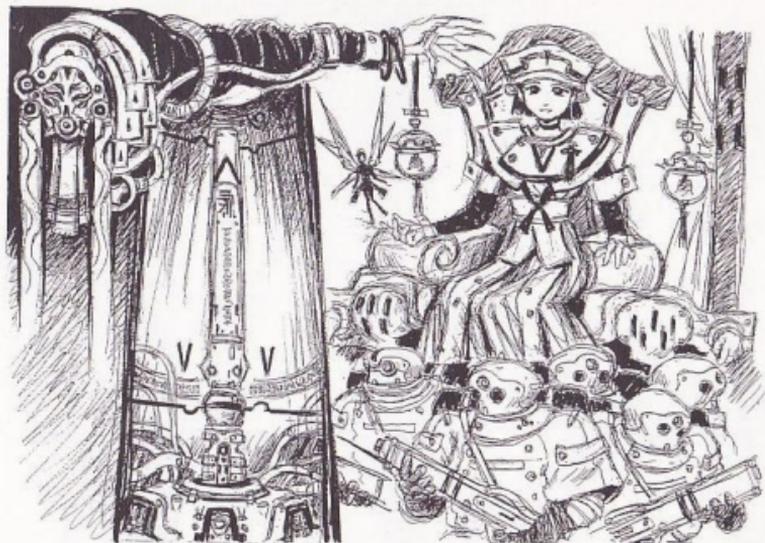
▶アサシナ王国の王都のラフスケッチ。手前を運河が流れ、奥には森が広がる。その一方で、無数の工場がばい煙を上げているなど、グラン世界の現状をよく現している

◀ザの神殿の設定。神殿としての荘厳さと、メカニカルなイメージが見事に融和している。奥の柱には、ザの力を封印しているといれる、ザの神体、偽りの星が隠されているという

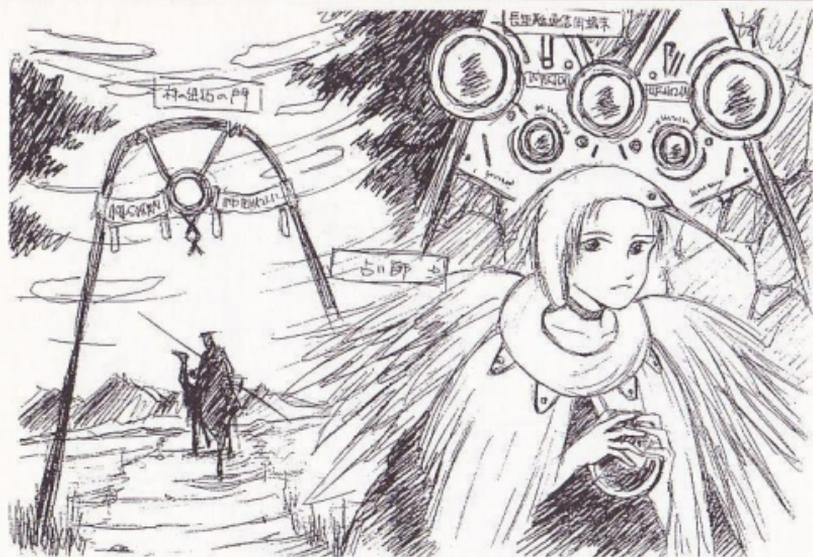
モンスター１

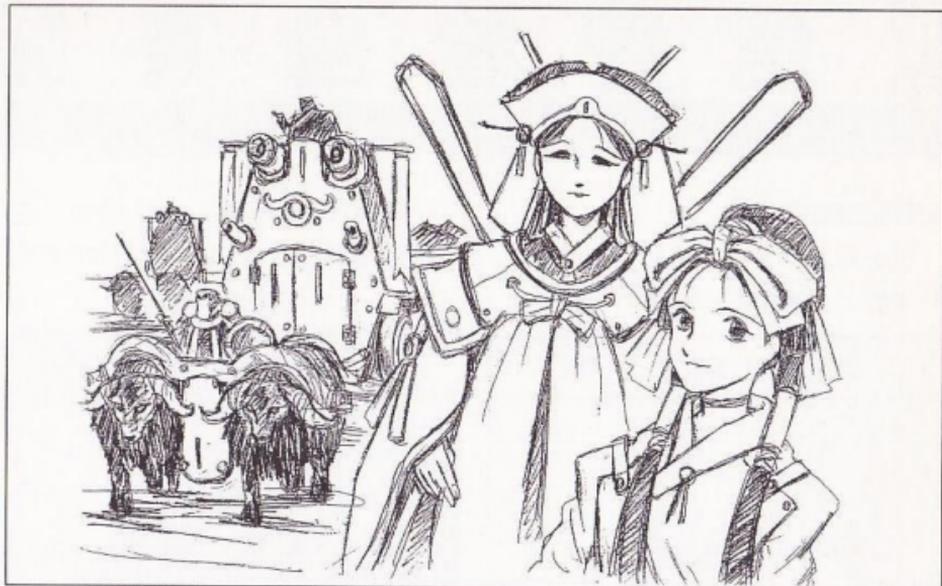
◀イブスキと疫病船を探検したとき、共に従えたザの天使、水天使の設定と思われる。この設定から、地上、水中、そして水上と活動領域に合わせて、多彩な変形を見せるはずだったことがわかる

▶イブスキに操られ、主人公を襲い敗れた水天使。その体には、目には見えないほど小さなゲの神が取りつき、ゲ神となった姿の設定と思われる。巨大な水グモといた雰囲気がよく出ている

◀おそらく、ゲの山に住むゲの竜の設定と思われる。だとすれば、画面上の姿と比べると、こちらの方が多少優しげだろうか？　あるいは、時渡りのみずちの習作かもしれないが……

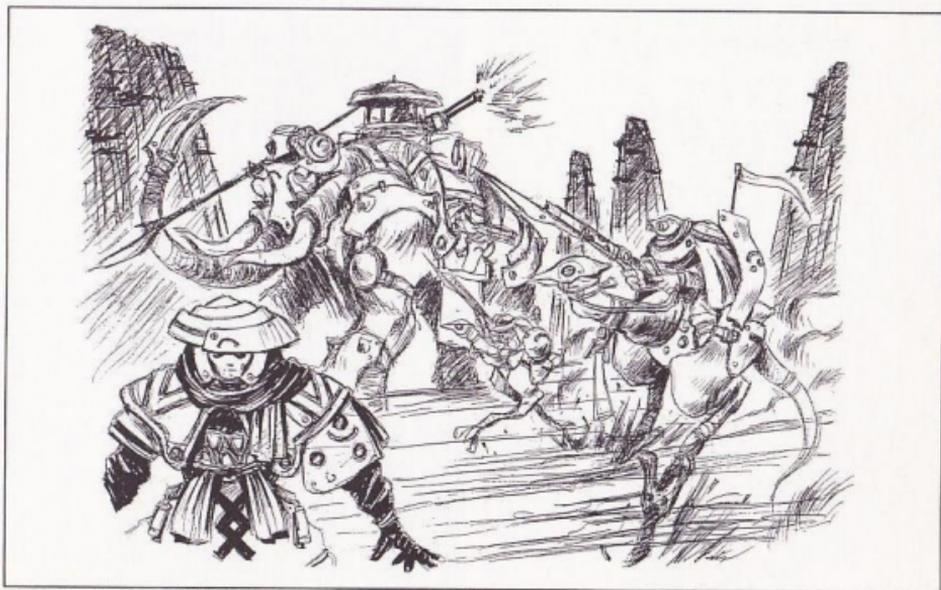
モンスター 2

▶時渡りのみづちの設定。これが決定版？
▼ザの天使の設定。いかにも戦闘ポッドとでもいうデザインが興味深い

◀ドット絵用に書かれたサンプルキャラ。眠り駆動らしいデザインに、トラックが変形する戦闘メカという初期設定の片鱗がうかがえる

◀モンスターの参考ラフ。初期に登場するハブ神（下段右端）やブル神（下段左端）、あるいは上空に出現するスカ神（上空左端）といったモンスターたちのラフデザインが勢揃い

▶上と同じく、タカア神（右端）をはじめとするゲの神たちの参考用ラフデザイン。これら、ゲの神は、ゲの洗礼に失敗した人間のなれの果てだともいうが……

◀主人公が、東部自治区にある疫病に強い種を求めて訪れた山に住んでいた、ボスクラスのゲ神のノヅチ。しかし、左下のザコモグラはアイディアだけで、実際に登場することはなかった

▲ルウ(?)の横に妖精らしきものが見えるなど、ファンタジー色の強いラフスケッチ

▲アサシナとの戦争で、ガラマニアが使用する予定だった怪獣と言えるほどに巨大なゲ神か?

▲村の出口の門、占いの少女、そして長距離通信用端末などが描かれている

▲手前の女性はルウ？　あるいは、ドネアか？　後ろには巨大な天使が控えている？

ラフスケッチ 3

▲この女性もやはりルウか？　水牛が戦車を引いているのはなかなか以合っている

▲象列車を襲撃する邪道盗賊衆といったイメージのラフスケッチ

世界記全書

世界記改変の軌跡

歴史はどのように改変されたのか。改変前と、改変された歴史のひとつとを併記して比較しよう。なお、改変後の歴史は、ひとつの例にすぎないことをことわっておく。

改変前	改変後
804年	**804年**
イブスキの悲劇	イブスキの悲劇
平和協定成立	平和協定成立
邪道盗賊衆の横行	邪道盗賊衆の横行
805年	**805年**
襲われた結婚式	鉄道襲撃
盗賊ついとう令	盗賊ついとう令
クノン王子誕生	クノン王子誕生
王都襲撃	王都襲撃
大神官誘拐事件	大神官誘拐事件
806年	**806年**
サンザカルの戦い	サンザカルの戦い
クノン王子死亡	
807年	**807年**
東部自治区事変	天使暴走事件
神官リザーラ暗殺	ユクモ沈没
ゲ神排斥運動	墓場街道開通

改　変　前

808年

婚約成立
王都移転始まる

809年

王都移転終わる
アサシネア６世の病
ドネア暗殺
ゼノビア処刑

810年

第１次アサシナ戦争
アサシナ敗戦
ガランドアサシナ建国

811年

ガラマニアの虐殺

812年

豪族の反乱
大凶作発生

813年

イブスキ王家の帰還
死の海の悲劇
疫病ひろがる
疫病消滅

改　変　後

808年

婚約成立
王都移転始まる
花嫁のきえた日
ガラマニアの抗議

809年

王都移転終わる
アサシネア６世の病
アサシナ王暗殺

810年

マナミガル峠事件
クノン失踪

811年

神殿解放

812年

反乱鎮圧

813年

イブスキ王家の帰還
死の海の悲劇
疫病ひろがる
疫病消滅

改　変　前

814年

ガラマニア大寒波
ガラマニアの内戦

815年

3国会談
反アサシナ同盟
ガラマニア軍侵攻

816年

第2次アサシナ戦争
ガランドアサシナ敗戦

817年

大神官歴訪

818年

ゲ信仰の復活

819年

請願事件

820年

＊神の来訪
＊神復活宣言

821年

ガランドアサシナ滅亡

改　変　後

814年

イライ神殿解放
ガラマニア大寒波
ガラマニアの内戦

815年

3国会談
ドルーク神殿解放
反アサシナ同盟
ガラマニア大地震
ガラマニア軍撤退

816年

アサシナ戦争
カイザーの反乱
カイザー処刑
3国軍敗れる

817年

アサシナ帝国建国
大神官歴訪

818年

ゲ信仰の復活
緑の海の神殿解放
空を行く船墜落

改変前

822年
アサシナ教化国建国
マナミガル制圧

823年
アサシナ教化国の圧政

824年
ガラマニア制圧
グランの黄昏

825年
アサシナ滅亡
グラン大陸滅亡

改変後

819年
請願事件
マナミガル制圧

820年

821年
ジュザリア内乱
東部自治区制圧

822年
ガラマニア制圧
空の国墜落

823年
アサシナ帝国の圧政
ニクラ壊滅
偽りの星起動
ドルークの抵抗

824年
グランの黄昏

825年
アサシナ滅亡
グラン大陸滅亡

メインスタッフ

オリジナルストーリー

會川　昇

代表作は、週刊少年ジャンプ「影武者徳川家康」（脚本）、ビデオアニメ「ジェノサイバー」（脚本）、「疾風！アイアンリーガー～銀光の旗の下に～」（脚本、シリーズ構成）など多数

南原　順

代表作は、ログアウト文庫六覇国伝シリーズ「セイガの歌姫」「ユナンの天女」「エンジュのお嬢」「カラクの女神」原作。同文庫「仮免巫女トモコ」原作など多岐にわたる

ビジュアルディレクター

福地　仁

ソノラマ文庫「聖刻1092」メカデザイン。
TVアニメ「超音戦士ボーグマン」、「天空戦記シュラト」デザインワークスなど。そのほか、代表作多数

イメージイラスト

中村淳一

設定協力

森木靖泰

此路あゆみ

マップイラスト

きづきとものぶ

原画・セルワーク

J. C. スタッフ

製作

㈱バンプレスト

グランヒストリア

GRANHISTORIA

Vingt ans du regne de la Lune passez, Sept mille ans autre tiendra sa monarchie:
Quand le Soleil prendra ses iours lassez, Lors accomplir & mine ma prophetie.

〜幻史世界記〜

CONTENTS

編集／斉藤睦志、斉木美香（STUDIO HARD）
文／池上隆之、岡澤知行
カバーイラスト／中村淳一
本文デザイン／長野事務所
カバーデザイン／田村　宏（SAKANA STUDiO）
協力／株式会社バンプレスト

この本に掲載された文章、写真、イラストについての責任はすべて小社にあります。

スーパーファミコン必勝法スペシャル

グランヒストリア～幻史世界記～

発　行　人　加納　将光
編　集　人　酒井　征勇
発　行　所　株式会社　勁文社
〒164　東京都中野区本町3丁目32番15号
☎ 03-3372-3281（編集）・03-3372-3291（営業）
振替　00190-8-13311番
写植・版下　株式会社　アクター
印　刷　所　凸版印刷株式会社
製　本　所　明興製本工業株式会社

落丁、乱丁本は、当社にておとりかえいたします。
発行日、定価は、カバーに表示してあります。

ISBN4-7669-2315-4 C0076

混乱の大地「グラン」。民族対立や領土問題をめぐる国同士の争いは絶えることなく、人々の心もまた疲弊しきっていた。そして、20年後には滅亡を迎える運命にあった……。
この滅亡の歴史を知ることになった異世界の男…それがキミだ。はたして破滅への歴史を書きかえることはできるのか？　すべての運命はいま、キミに委ねられた……。

ISBN4-7669-2315-4 C0076

株式会社 勁文社 発行 平成7年7月25日 初版

混乱の大地「グラン」。民族対立や領土問題をめぐる国同士の争いは絶えることなく、人々の心もまた疲弊しきっていた。そして、20年後には滅亡を迎える運命にあった……。
この滅亡の歴史を知ることになった異世界の男…それがキミだ。はたして破滅への歴史を書きかえることはできるのか？　すべての運命はいま、キミに委ねられた……。

●定価880円(本体価格854円)

ISBN4-7669-2315-4 C0076 P880E